MANGA TEKENEN

BASISTECHNIEKEN

Librero

MANGA TEKENEN

De Japanse mangastrips hebben de westerse wereld veroverd. Een verklaring daarvoor ligt in de herkenbare tekenstijl en de natuurlijke uitstraling van de figuren. De karakteristieke grote ogen en de lichaamstaal zorgen voor een grote uitdrukkingskracht.

Dit boek staat vol praktische aanwijzingen. Zo wordt het benodigde tekenmateriaal uitvoerig besproken en lees je hoe je met rasters werkt en eventuele fouten corrigeert. Ook de opbouw van een mangaverhaal en het belang van achtergronden en perspectief komen aan bod. Al met al is dit een onmisbaar naslagwerk bij het mangatekenen.

MANGA TEKENEN

BASISTECHNIEKEN

Hikura Hayashi

Librero

Oorspronkelijke titel: How to Draw Manga – Getting Started

Dit boek verscheen in 1997 voor het eerst in Japan en is ontworpen en uitgegeven door Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

© 1997 K's Art
© 1997 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.
© 2004 Librero b.v. (Nederlandstalige editie), Postbus 72, 5330 AB Kerkdriel
WWW.LIBRERO.NL

Illustratie omslag: Ganma Suzuki
Lay-out: Shinichi Ishioka

Productie Nederlandstalige editie:
Persklaar, Groningen
Vertaling: Emiel van der Wal
Redactie: Elke Doelman
Opmaak: Jan Alwin de Jong

Gedrukt in Spanje

ISBN 90-5764-511-4

Alle rechten voorbehouden

Inhoud

Hoofdstuk 1 – Het basisgereedschap: pennen, inkt en papier 5
Het hoognodige 6
Het gereedschap 7
Alles over pennen 8
Penhouders 9
Teken- en kroontjespennen 10
Het juiste gebruik van pennen 13
Nieuwe en gebruikte pennen: de juiste punt 16
Pennen en hun effectlijnen 17
Waarom tekenpennen? 18
Fijnschrijvers 19
Verschillen tussen inkten 20
Tips voor kroontjespennen 22
Tekenpapier 23
Zo maak je spreadsheets 26
Zo voorkom je vlekken 28
Corrigeren 30
Correctievloeistof 32

Hoofdstuk 2 – Dus jij wilt personages tekenen? . 35
Je personages bijschaven 37
Methoden om verschillen te ontdekken in tekeningen 38
Tekenen wat je wilt 40
Een woord van waarschuwing 42
Een spiegel als studiehulp 43
Op zoek naar de balans 44
De lichaamsproporties 46
De gewenste proporties 47
Twee tot acht hoofdlengtes 48
Gewrichten en hele lichamen 50
Hoofden 51
Gezichten: verschillende profielen 52
Gezichten: boven- en onderaanzicht 53
De vorm van het hoofd en het haar 54
Fouten opsporen in je schets 55
Het lichaam in bovenaanzicht 56

Vragen en antwoorden 58

Hoofdstuk 3 – Rasters 59
Ken je rasters 60
Zo breng je rasters aan 62
Werken met rasters 64
Rastertechnieken 67
Verlopende grijstonen 72

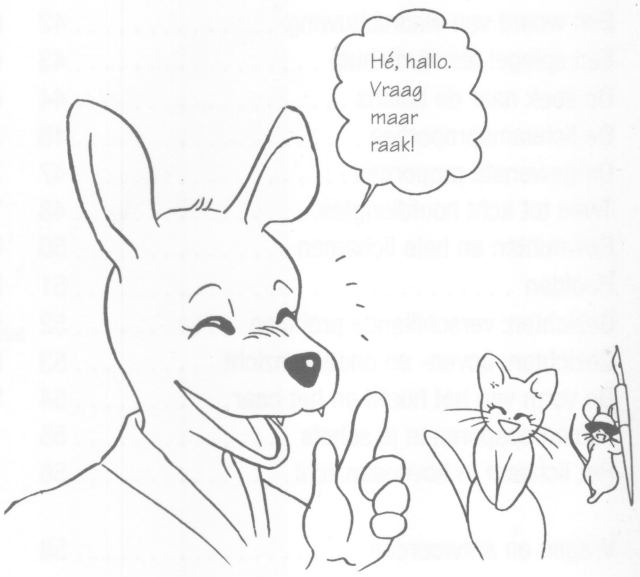
Vragen en antwoorden 74

Hoofdstuk 4 – De kunst van het vertellen 75
Zo teken je een mangaverhaal 76
De ruwe opzet (neemu) 84
Zo maak je een ruwe opzet 86
De kaderindeling – linker- en rechterpagina's . . . 90
Van ruwe opzet tot mangabladzijde – deel 1 92
Van ruwe opzet tot mangabladzijde – deel 2 93
De kaderindeling corrigeren 94
Tips voor grote kaders 96
De tussenruimtes en kaderlijnen 100
Zo teken je kaderlijnen 101
Tekstballonnetjes 104
Flashes 105

Vragen en antwoorden 106

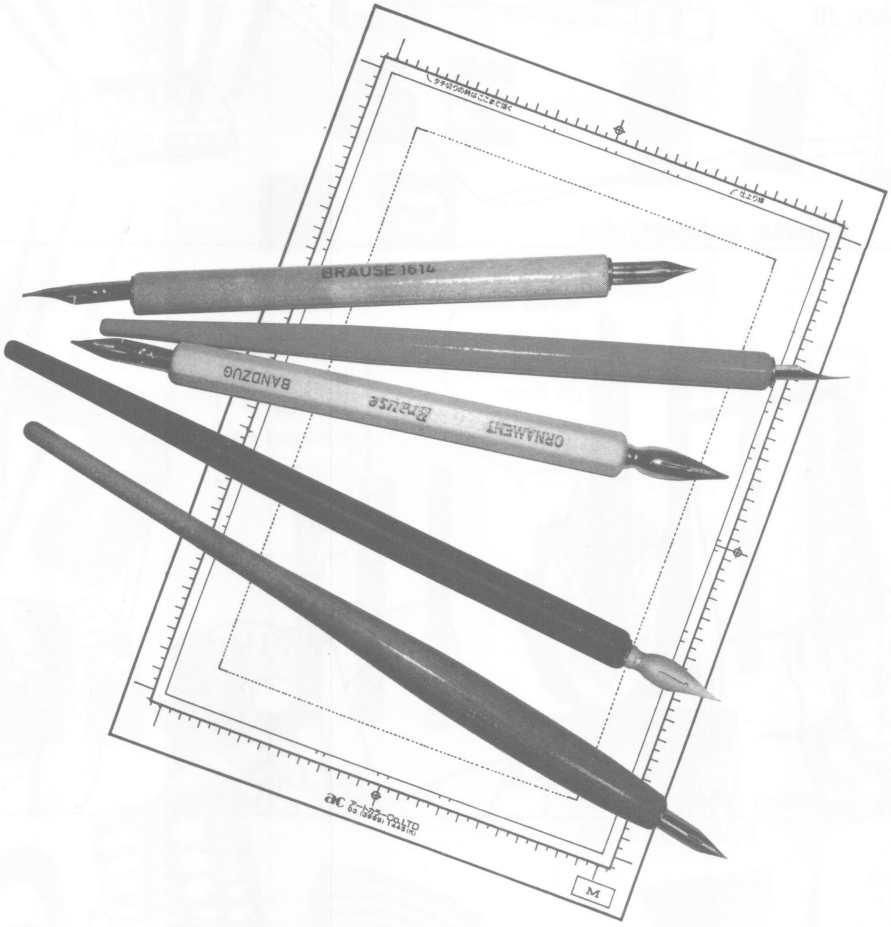
Hoofdstuk 5 – Mooie achtergronden 107
De setting – wanneer en waar 108
De zin van achtergronden 109
Zo teken je achtergronden – deel 1 112
Zo teken je achtergronden – deel 2 115
Twee- en driepuntsperspectief 116
Eenpuntsperspectief – deel 1 118
Eenpuntsperspectief – deel 2 120
Eenpuntsperspectief – deel 3 122
Eenpuntsperspectief – deel 4 124
Wat nu? 126

Ik zal je nog wat mooier maken...
Ben ik dat?
Mag ik mijn Japanse meester, of sensei, voorstellen? Hij geeft graag les.
Ik wil net als hij tekenen.


Hé, hallo. Vraag maar raak!

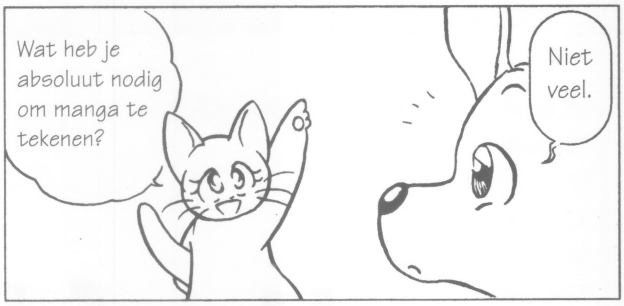
Hoofdstuk 1

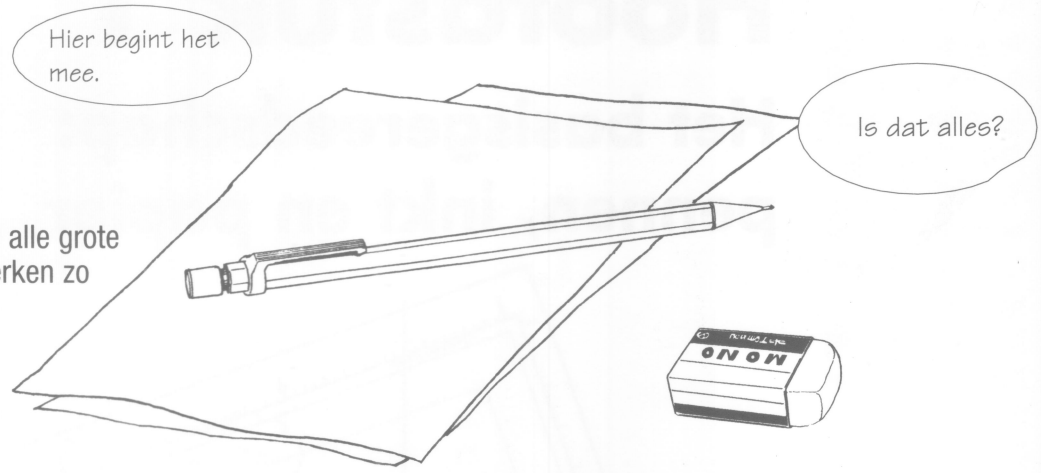
Het basisgereedschap: pennen, inkt en papier



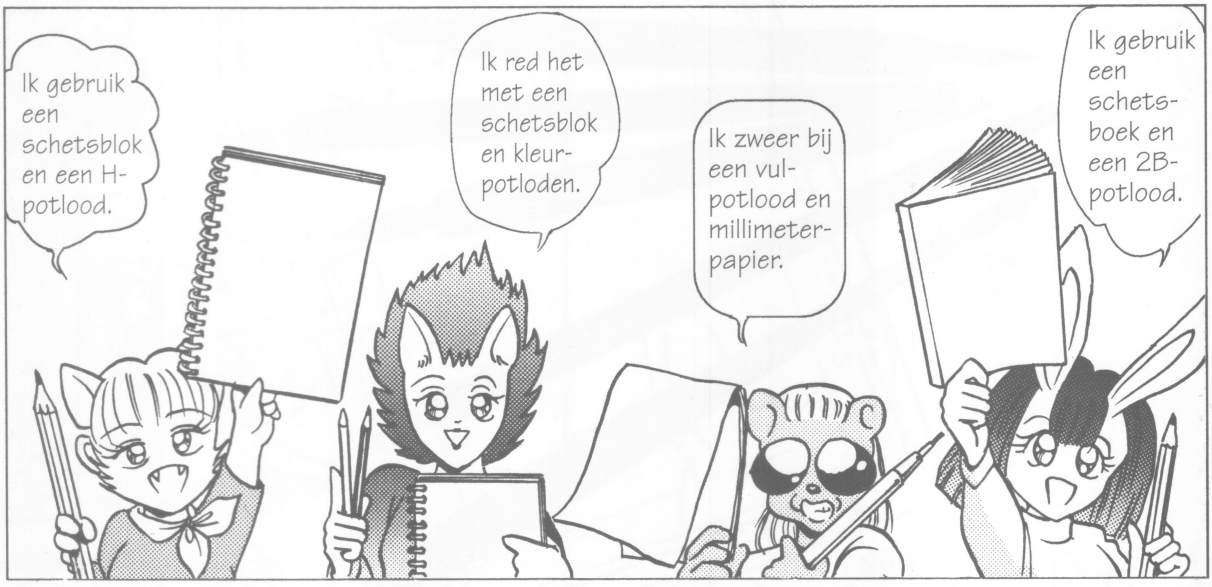
Het hoognodige

Kladpapier, een vulpotlood en een gum





In feite zijn alle grote meesterwerken zo begonnen.

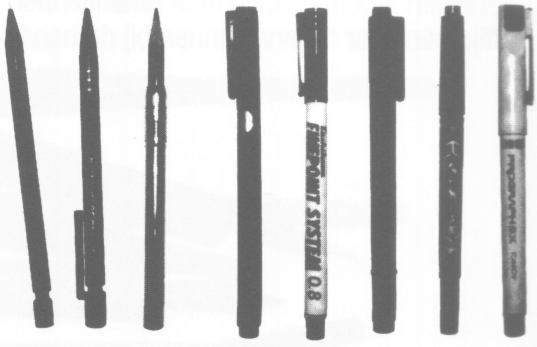


In het begin heb je alleen wat eenvoudig schrijfgerei nodig.

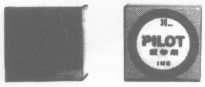
Het gereedschap

Manga begint als eenvoudige tekeningen met pen en inkt. Schaf materialen als linialen, ganzenveren en Tipp-ex naar eigen inzicht aan.

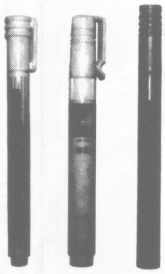
pennen en inkt

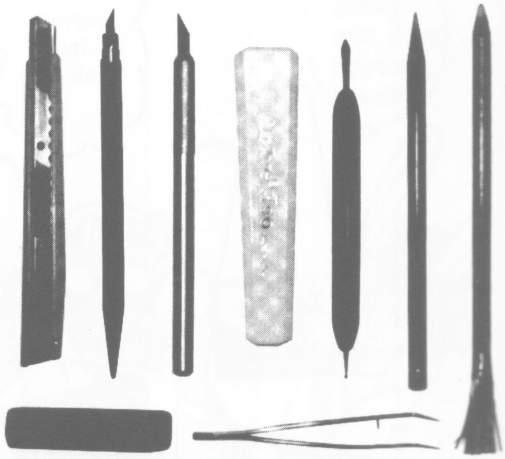


schrijfgerei en gummen

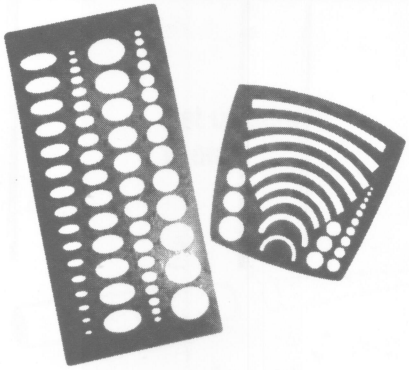


correctievloeistof

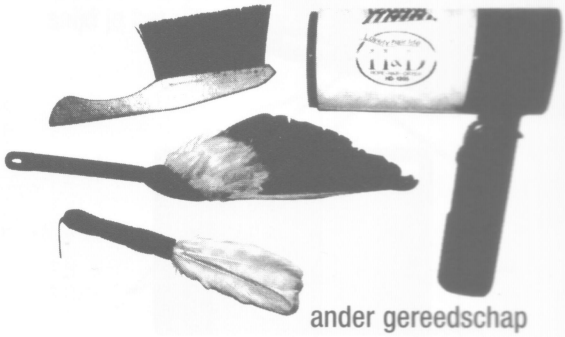




materialen om rasters aan te brengen en te bewerken



linialen en mallen

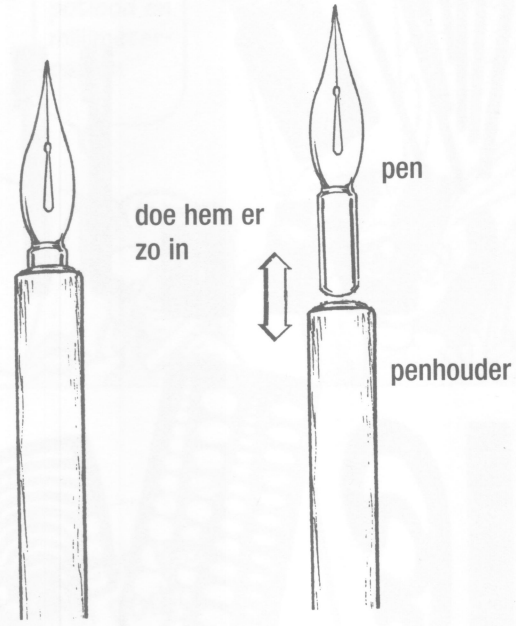


ander gereedschap

Alles over pennen

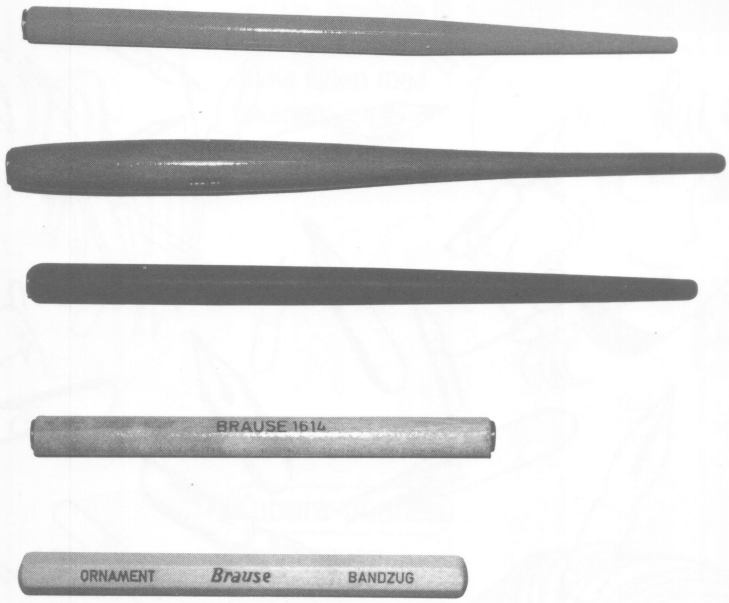
De pennen en houders worden apart verkocht. Vervang oude, versleten kroontjespennen of tekenpennen door nieuwe. Houd altijd een paar reservepennen bij de hand.

Doe de pen erin en tekenen maar!



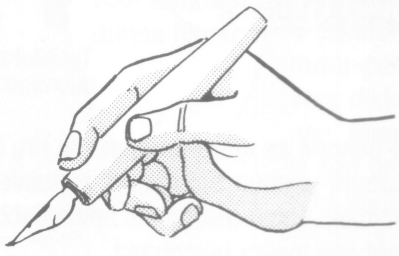
Penhouders

Er zijn diverse soorten houders. Kies er eentje uit die lekker in de hand ligt.



Sommige mensen vinden lange penhouders te zwaar en onhandig. Als jij dat ook vindt, snijd je het uiteinde eraf.

Korter gemaakte houder

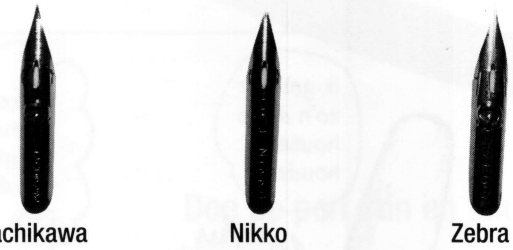


Zo is hij lichter en beter hanteerbaar.

Teken- en kroontjespennen

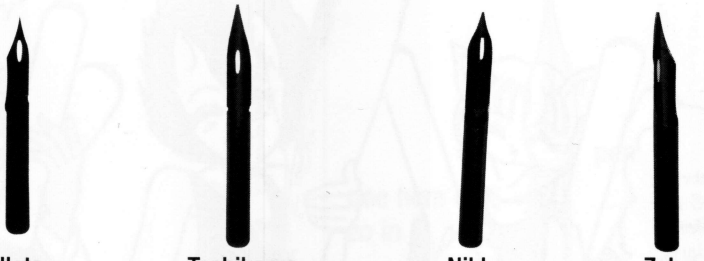
Pennen worden gemaakt door bedrijven als Nikko, Tachikawa en Brause. De besproken pentypen zijn te bestellen via internet.

G-pennen



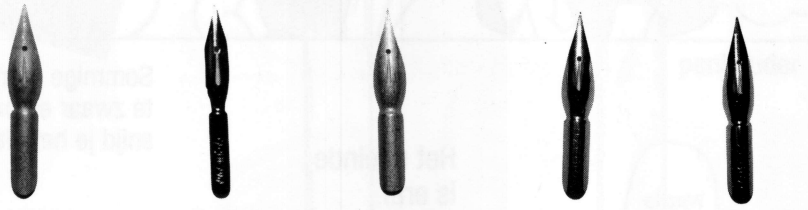
Tachikawa | Nikko | Zebra

Maru-pennen (round pens)



Gillots | Tachikawa | Nikko | Zebra

Kaburu-pennen (spoon pens)



Tachikawa (Aluminum) | Tachikawa (Chroom) | Nikko | Zebra (Aluminum) | Zebra (Chroom)

- G-pennen en maru-pennen zijn erg geliefd.
- Kabura-pennen zijn minder populair.
- Schoolpennen gelden als heel geschikt voor mensen met een zware tekenhand.

Schoolpennen

Tachikawa

Maru-pennen

Je moet veel druk zetten op maru-pennen, maar je kunt er goed dikke en dunne lijnen mee trekken.

G-pennen

G-pennen geven zachte, flexibele lijnen. Je kunt er ook dikke lijnen mee tekenen.

Schoolpennen

Schoolpennen produceren de scherpste lijnen en zijn ideaal voor het heel fijne werk.

Kabura-pennen

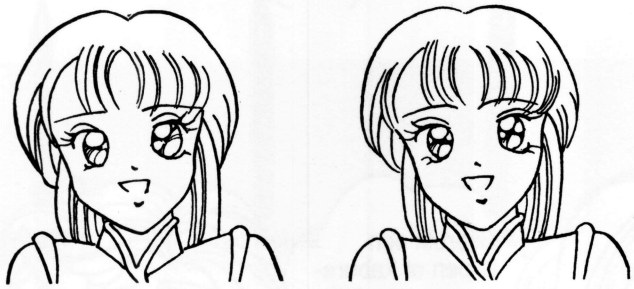
Deze pennen produceren soepele, vloeiende en vrij zachte lijnen.

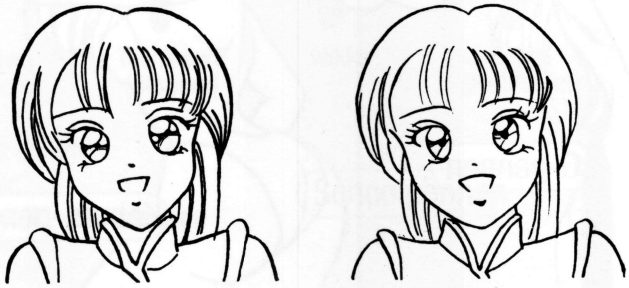
Sommige tekenaars werken precies andersom: ze gebruiken kabura-pennen voor fijne lijnen en G-pennen en maru-pennen voor dikke lijnen. Maar dat is een persoonlijke keuze.

Welke pen het geschiktst is, hangt af van je manier van werken en van de vraag waarvoor je hem nodig hebt. Probeer eens een paar pennen uit. Goed gesorteerde winkels met tekenbenodigheden verkopen enorme hoeveelheden teken- en kroontjespennen. De hier besproken pennen zijn wel te vinden en te bestellen op internet.

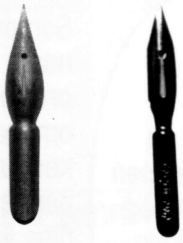
Tekenaars die veel kracht zetten op hun pen werken vaak plezierig met een pen die relatief dunne lijnen trekt.

De kwaliteit van de pen en de punt varieert per merk. Elke pen voelt weer iets anders aan en produceert een ander soort lijnen.





aluminium chroom

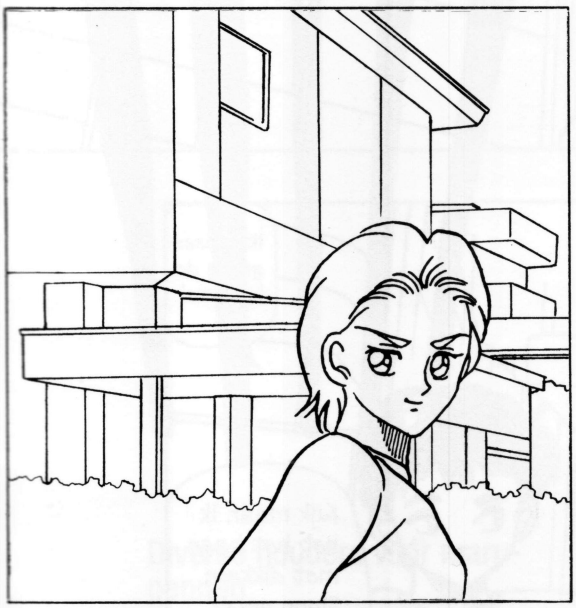


Het juiste gebruik van pennen

Omdat manga staat of valt met duidelijke tekeningen, worden personages met dikke lijnen en achtergronden met dunne lijnen getekend.

Slecht voorbeeld: het personage is dun getekend en de achtergrond dik.

Slecht voorbeeld: het personage en de achtergrond zijn even dik getekend.

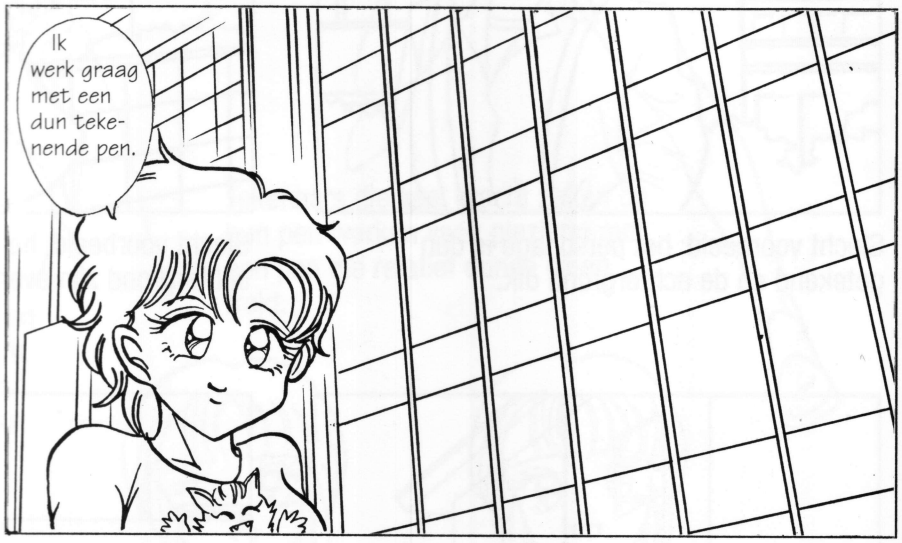


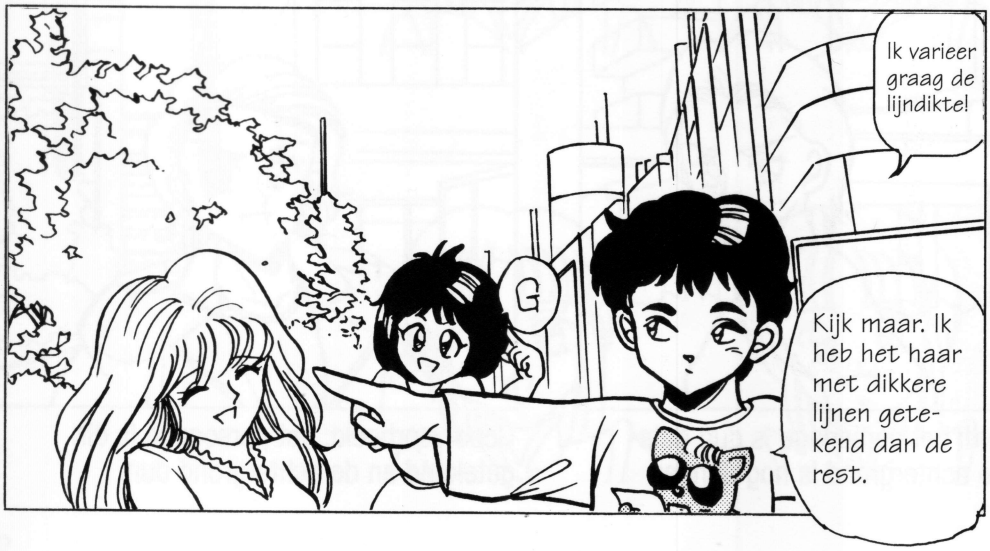
Goed voorbeeld: het personage is dun getekend, maar de achtergrond is nog dunner.

Goed voorbeeld: het personage is dik getekend en de achtergrond dun.

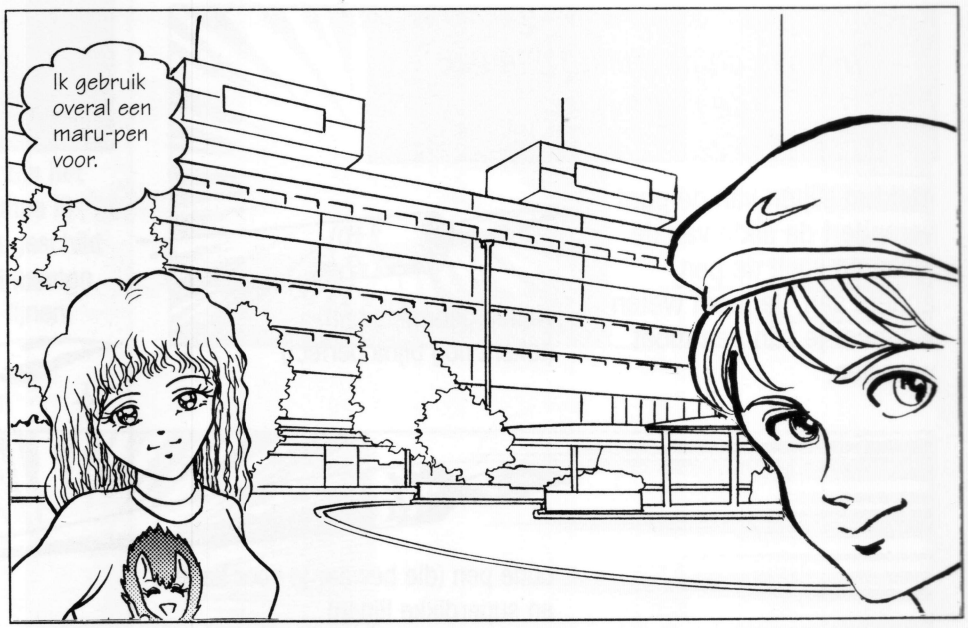
Ervaren tekenaars gebruiken diverse soorten pennen.

Met het variëren van de druk op je pen teken je dunnere of dikkere lijnen. Sommige pennen produceren alleen dikke lijnen als je heel hard drukt en zijn dus geschikter voor fijne lijntjes.





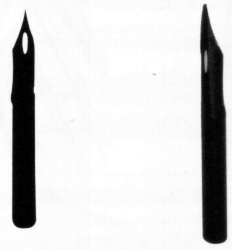
Veel pennen maken duidelijk andere lijnen als ze net nieuw zijn dan wanneer je ze al enige tijd gebruikt. Sommigen houden een aantal pennen bij de hand en gebruiken die om de beurt.



Penhouders voor maru-pennen

Niet elke pen past op elke houder. Op sommige merken houders passen alleen pennen van dezelfde fabrikant. Let erop dat de pen in de houder past als je een maru-pen koopt.

Diverse houders voor maru-pennen



Jirotto

Zebra

Tachikawa

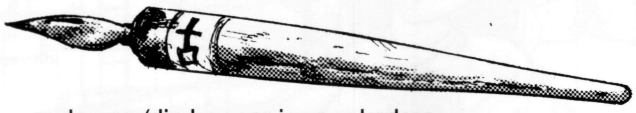
Nikko

Nieuwe en gebruikte pennen: de juiste punt

Met het slijten van de punt verandert de dikte van de lijnen en voelt de pen anders aan. Je moet weten wanneer je van pen moet wisselen.

weinig gebruikte pen
(tekent nog bijna perfect)

gloednieuwe pen



oude pen (die bewaar je voor kaders en superdikke lijnen)

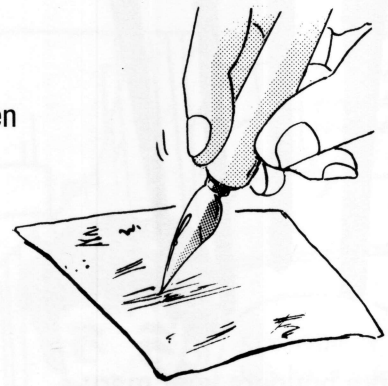
extra grote delen – getekend met een oude pen

fijne delen – getekend met een nieuwe pen

gladde delen – getekend met een weinig gebruikte pen

NB: als een nieuwe pen eenmaal is ingewerkt, kun je de lijnen precies zo tekenen als je wilt.

Als de punt bot wordt, pakken sommige mensen het liefst een nieuwe pen.



Weinig gebruikte pennen maken dunnere lijnen dan nieuwe. Werk een nieuwe pen in op kladpapier.

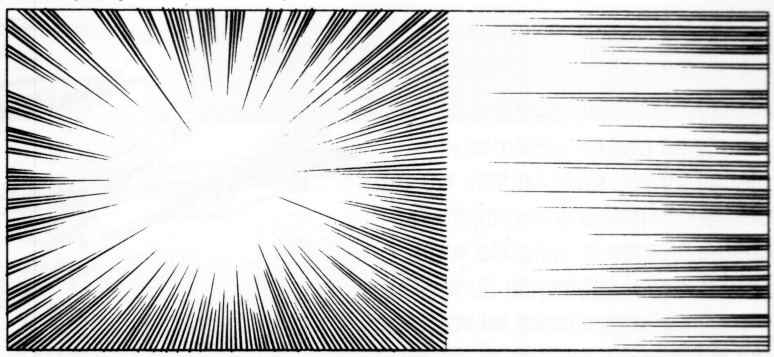
Dit krijg je als de punt scherp wordt.

- **De scherpte van de punt – een pen met een scherpe punt maakt lijnen die in een fijne punt eindigen.**
- **Als de pen makkelijk gaat tekenen, kan dat ook betekenen dat de punt kapot is en niet meer geschikt is voor gebruik.**

Pennen en hun effectlijnen

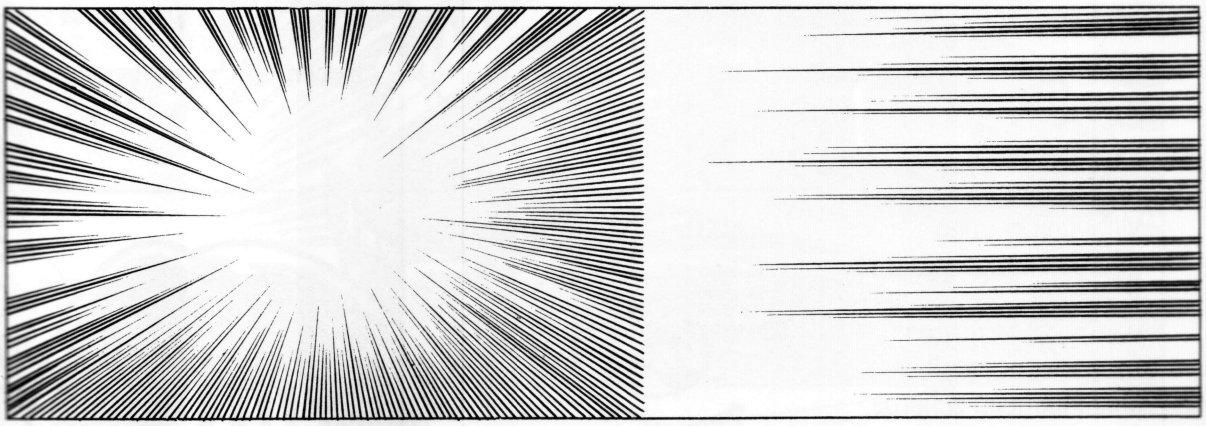
Maru- en schoolpennen zijn het best voor uniforme of dunne lijnen. Kabura-pennen zijn geschikt voor scherpe lijnen en G-pennen zijn het best voor sterke lijnen.

scherpe lijnen – kabura-pen

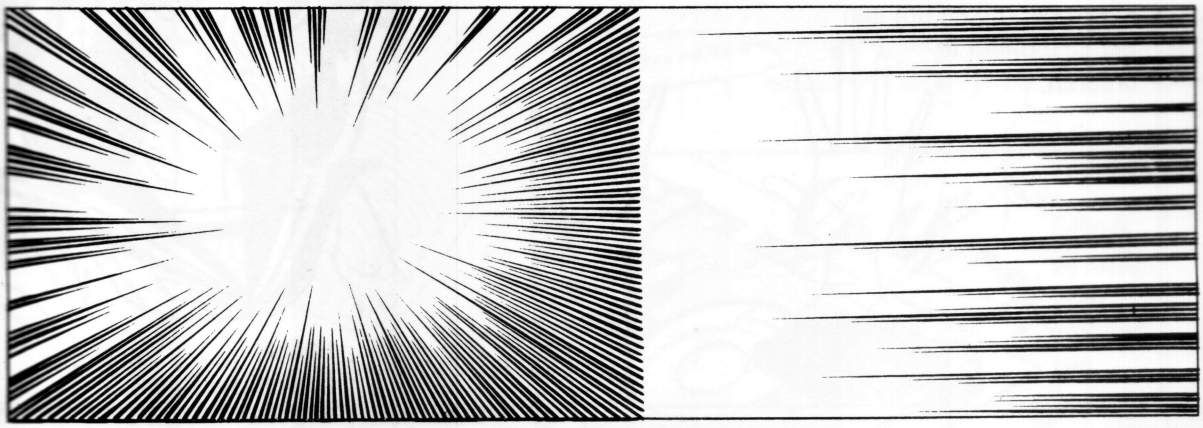


dunne lijnen – schoolpen

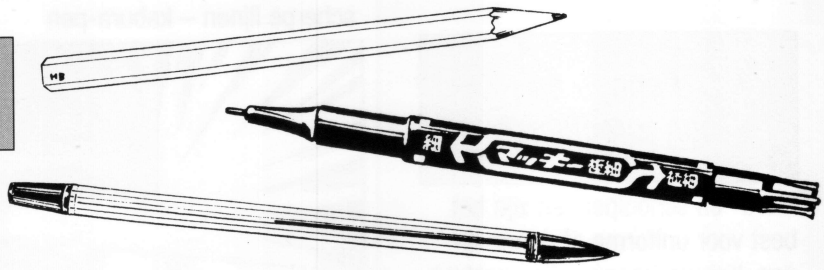
scherpe lijnen – kabura-pen



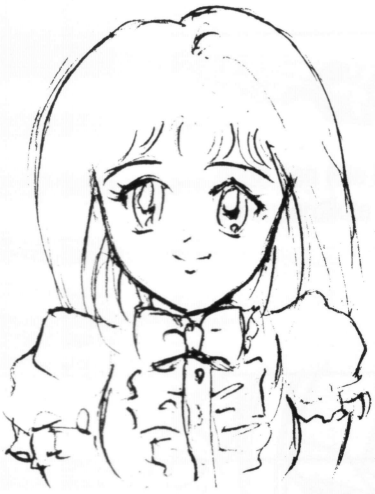
sterke lijnen – G-pen



Waarom tekenpennen?



Het maakt niet uit waarmee je manga tekent, maar bedenk wel dat balpen- en potloodtekeningen niet goed uitkomen in gedrukte vorm. Omdat vooral balpennen dunne, monotone lijnen maken en vaak sporen achterlaten, worden ze zelden gebruikt.

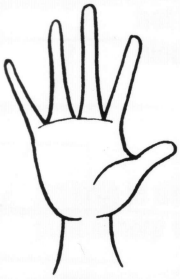


potlood

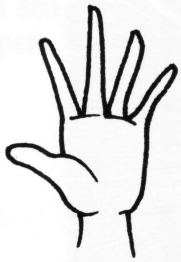
balpen

Viltstiften worden gebruikt om countouren te benadrukken en stukken zwart te maken. Omdat ze soms doorlopen en geen scherpe, fijne lijnen kunnen maken, kun je ze beter alleen gebruiken om een bepaald effect te creëren.

doorlopende inkt



tekenpen

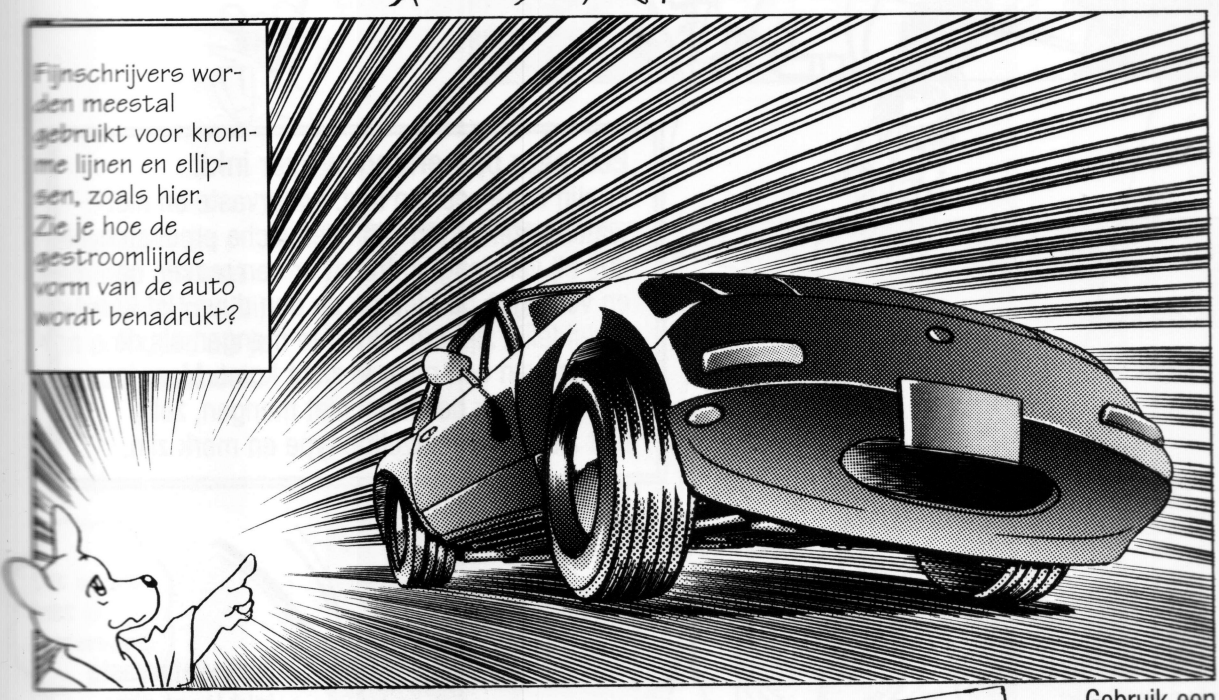


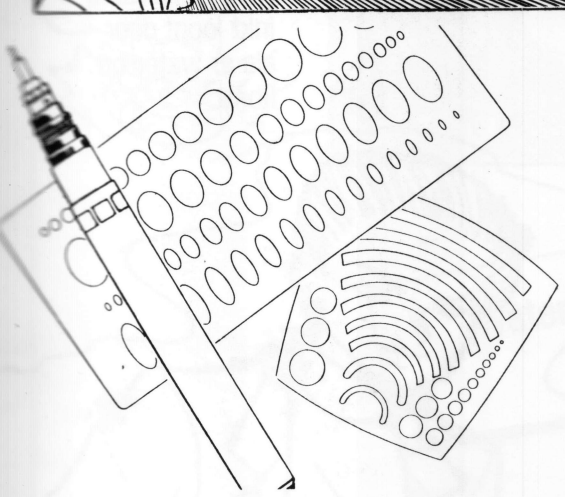
viltstift

nadruk
(zeer dikke lijnen)

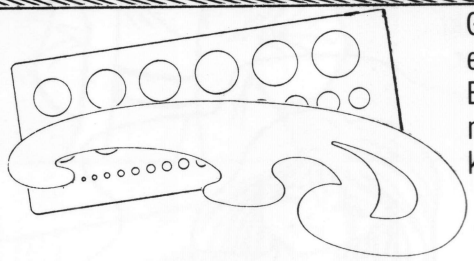
Fijnschrijvers

Fijnschrijvers zijn geschikt voor uniforme lijnen van monotone, levenloze aard. Met deze pennen kun je een bepaalde sfeer creëren.

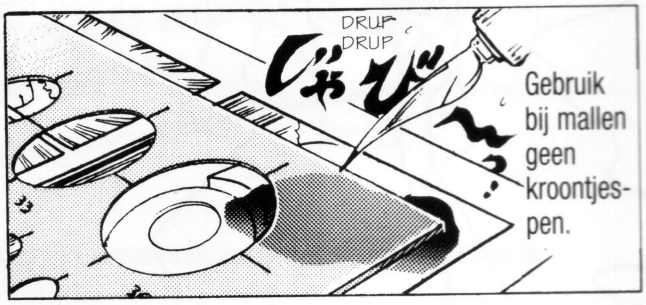




Fijnschrijvers worden vaak gebruikt bij mallen.



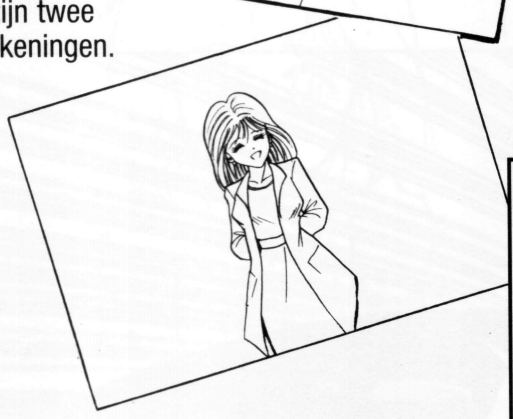
Gebruik een ellipsmal of Bürmeistermal voor kromme lijnen.



Gebruik bij mallen geen kroontjespen.

Verschillen tussen inkten

Hier zijn twee inkttekeningen.



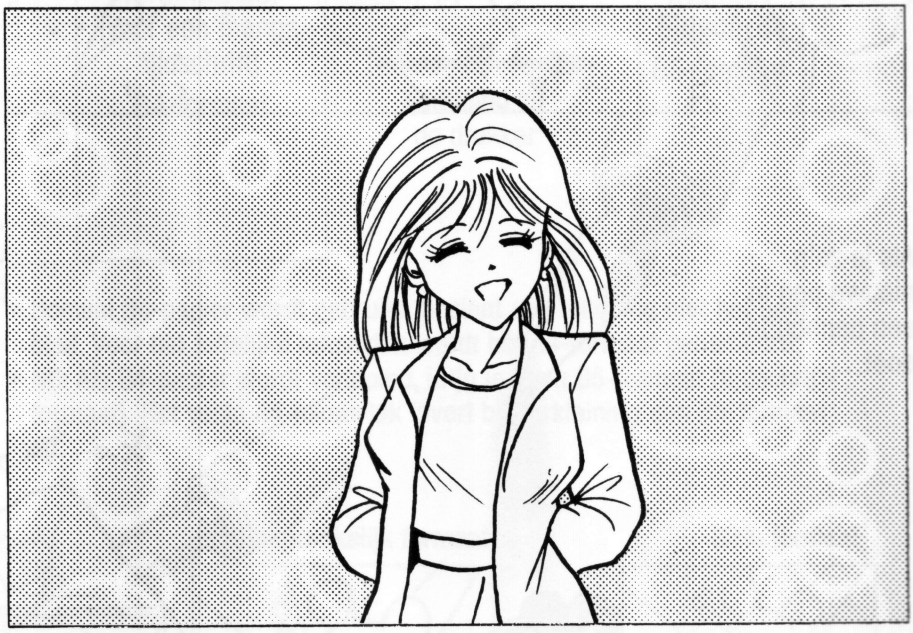
Een paar opmerkingen over inkt:
Er zijn twee soorten inkt: watervaste en niet-watervaste. Inkten zijn chemische producten, dus bij vermenging treedt er een reactie op en vervagen de kleuren op den duur. Het kan verleidelijk zijn om inkten te mengen als de bodem van een potje in zicht komt. Maar je kunt ze beter helemaal niet mengen, zelfs niet als ze van hetzelfde type en merk zijn.

Watervaste inkt loopt niet door.

Niet-watervaste inkt loopt door als er water op komt.

Je hebt watervaste en niet-watervaste Oost-Indische inkt.

Tekeningen die gemaakt zijn met watervaste inkt blijven ook goed als je er water op knoeit.



Watervaste inkt verdient de voorkeur.

- **De meeste ervaren mangatekenaars houden niet van watervaste inkt, omdat die nogal dun is. Zij gebruiken liever dikkere inkt.**

Tips voor kroontjespennen

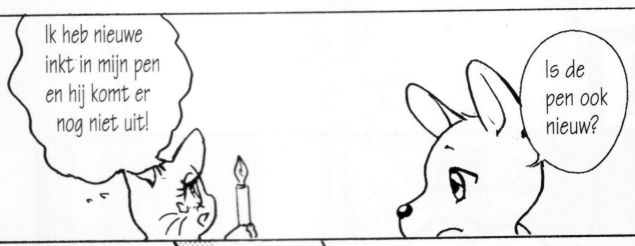
Kwaliteitsinkt tekent lekker, maar gedrukt zien alle inkten er hetzelfde uit.

Maar als je de dop een tijd van het inktpotje laat, wordt de inkt oud, te donker en dus slecht bruikbaar.

Hier zie je bijvoorbeeld een nieuwe pen met oude inkt in de punt.

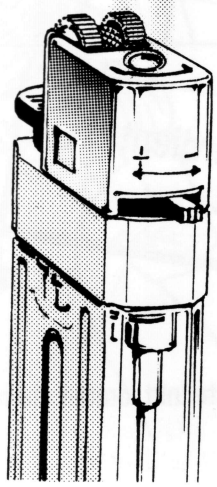
Als een pen zo schrijft, is de inkt te oud. Me nieuwe inkt teken je een stuk lekkerder.

De inkt komt er niet uit.



Nieuwe pennen zijn vaak wat vettig, waardoor ze de inkt in eerste instantie afstoten.

Als je zo'n nieuwe pen in een penhouder doet...



...houd je hem eerst even in een vlam.

Je kunt ook met een vochtig doekje over de pen wrijven.

- **NB: Als de pen bij verhitting rood wordt, wordt het metaal zacht. Je mag hem maar heel even verhitten en moet hem dan snel in de inkt dopen zodat hij kan afkoelen.**

Tekenpapier

Geschikt tekenpapier voor manga komt in twee basisformaten: B4 en A4. B4 is 257 x 364 mm; A4 is 210 x 297 mm.

B5
Het formaat van het gemiddelde mangatijdschrift (176 x 250 mm)

A4
Gebruik dit formaat voor uitgaven 'in eigen beheer'.

B4
Dit formaat wordt aangeleverd voor de meeste mangatijdschriften.

Commerciële mangatijdschriften worden getekend op B4-formaat en daarna voor het eigenlijke tijdschrift tot 82% verkleind.

Tekenpapier
(voor een mangatijdschrift)
B4-formaat

verkleind bij de drukker

mangatijdschrift
B5-formaat

- **Hoewel B4-papier wordt gebruikt, beslaat een tekening niet het hele blad. Voor het feitelijke tekenvlak wordt het A4-formaat gehanteerd.**
- **NB: Als B4-papier wordt verkleind, krijg je geen B5-formaat (tijdschriftformaat). Het vaste A4-tekenvlak levert bij verkleining een B5-formaat op.**

Papierkwaliteit:
Manga kun je het beste tekenen op kwalitatief hoogwaardig houtvrij papier, ivorietpapier of ivoorkarton of gewoon tekenpapier, liefst van een zware kwaliteit (meer dan 160 gram).

oorspronkelijk formaat

het formaat van de eigenlijke tekening

verkleind

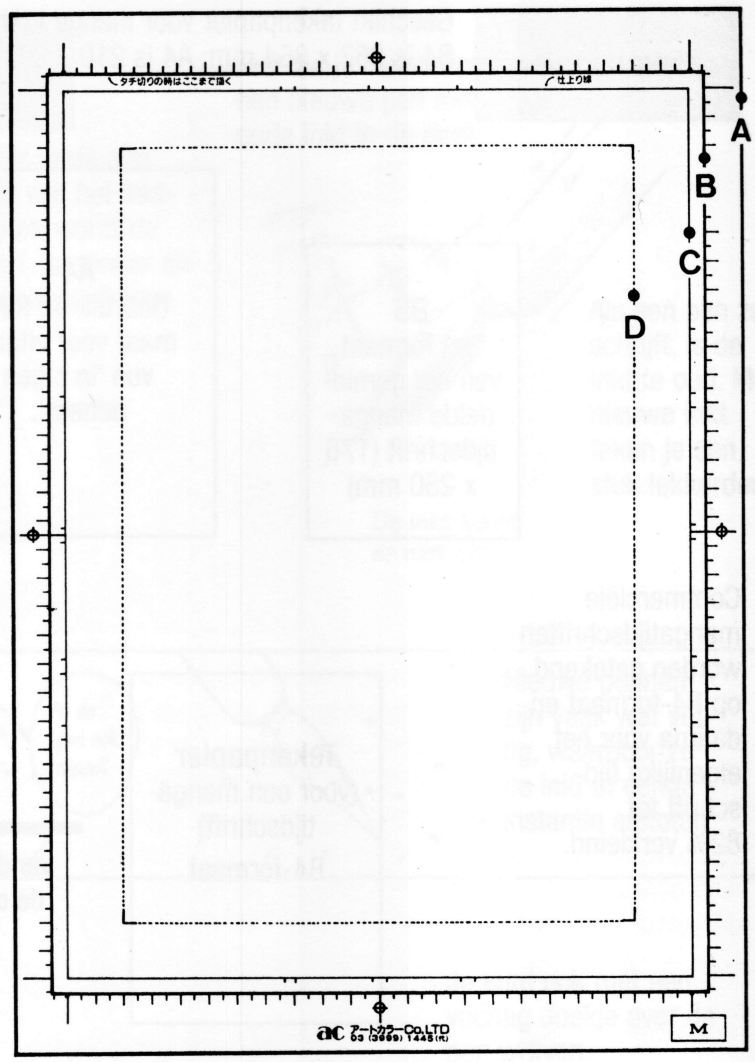
82% formaat

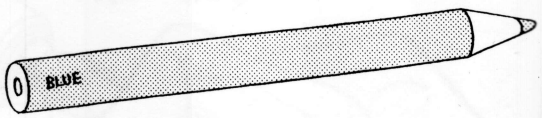
het formaat in een mangatijdschrift

De lijnen zien er scherper en mooier uit als ze een beetje verkleind worden!

Het tekenvlak (kader) voor mangabladzijden staat vast. Deel het tekenpapier met behulp van kaderlijnen als volgt in.

A: grootte van het papier
B4 = 257 x 364 mm
A4 = 210 x 297 mm
B: teken tot deze lijn voor tachikiri (zie blz. 25).
C: buitenkader – grens voor finishing touches
B4 = 220 x 310 mm
A4 = 182 x 257 mm
D: binnenkader – basiskader voor het aangeven van de bladindeling
B4 = 180 x 270 mm
A4 = 150 x 220 mm



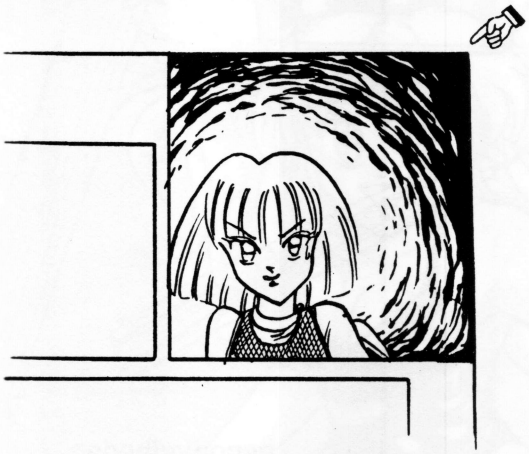


De kader- en hulplijnen doe je in blauw, omdat die kleur niet te zien is in drukvorm.

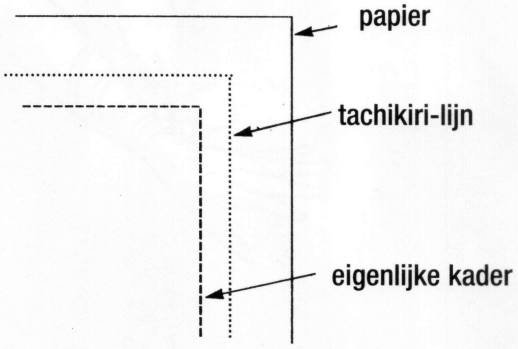
- **NB: Té sterke blauwe lijnen zijn gedrukt wel zichtbaar. Gele lijnen zijn nooit te zien. Rode lijnen worden zwart als ze gedrukt worden.**

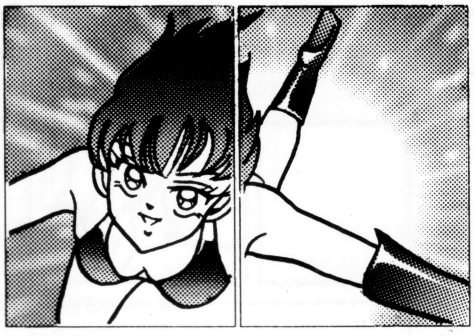
Tachikiri-lijnen

Een tekening die tot de rand van het papier loopt, heet in het Japans 'tachikiri'.



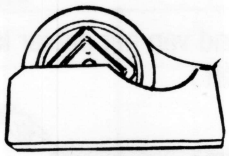
Voor tachikiri teken je een paar centimeter voorbij het normale kader. Op origineel mangapapier staan tachikiri-lijnen die aangeven tot waar je moet tekenen.



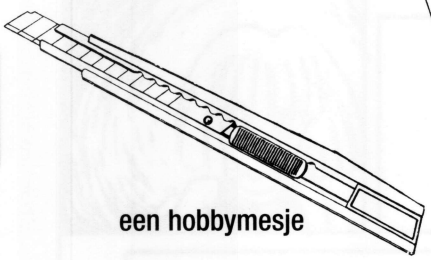


Zo maak je spreadsheets (kaders over twee bladzijden)

Plak twee vellen aan elkaar om een spreadsheet te maken.

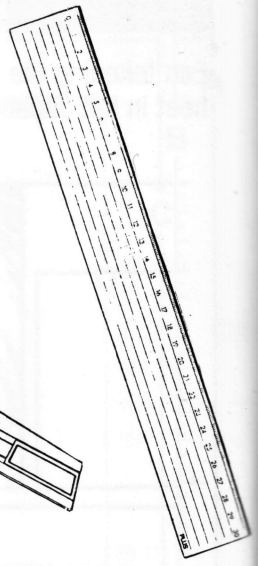


plakband



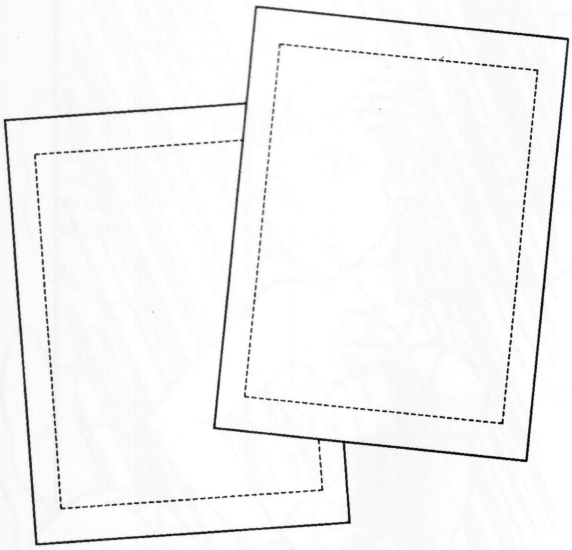
een hobbymesje

Een lange liniaal (34-40 cm)

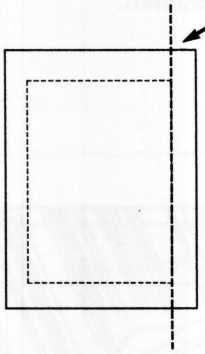


benodigdheden

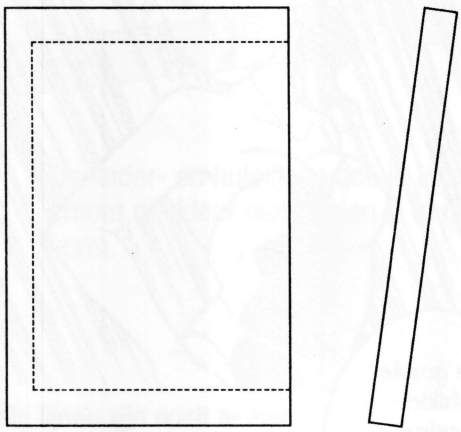
1 Neem twee vellen B4-papier.



2 Markeer de kant waaraan het andere vel zal worden bevestigd. (Gebruik daarvoor de kaderlijn en niet de tachikiri-lijn. Doe dit bij beide vellen.)

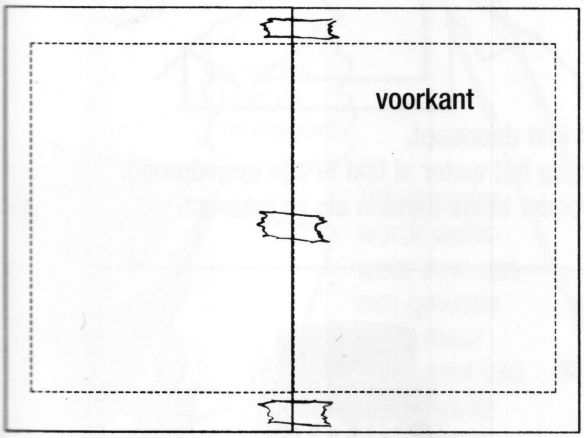


Verwijder bij elk vel het gemarkeerde deel met behulp van een liniaal en een mesje.

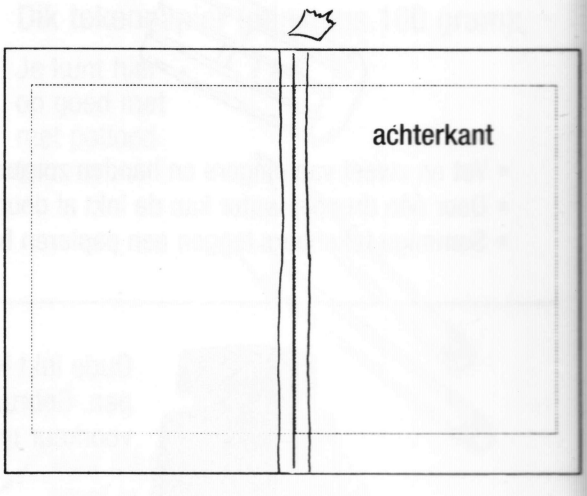


3 Leg de vellen precies tegen elkaar.

Gebruik afplaktape om de vellen even bij elkaar te houden.



4 Maak ze aan de achterkant vast met plakband.



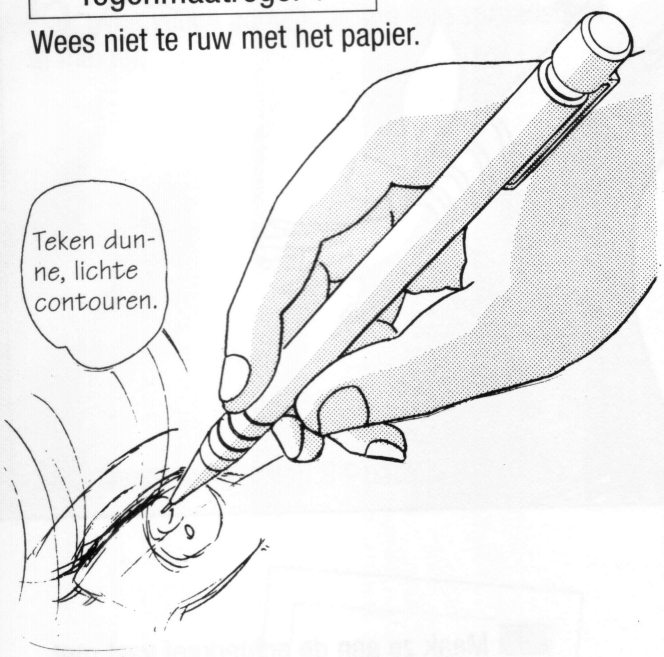
Zo voorkom je vlekken

Contouren worden meestal getekend met potlood, dat makkelijk uit te gummen is. Te veel of te zwaar gummen kan het papier echter beschadigen. Bij het intekenen met inkt loopt de inkt op die beschadigde delen door.

Houtvrij papier en ivorietpapier of ivoorkarton zijn wel bestand tegen een beetje gummen.

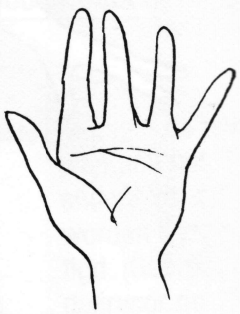
Tegenmaatregel 1

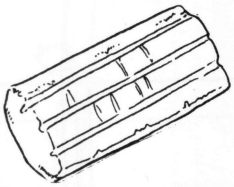
Wees niet te ruw met het papier.

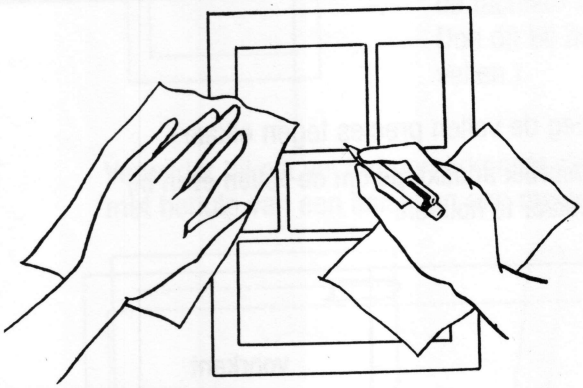


Tegenmaatregel 2

Houd het vel droog. Laat je hand rusten op een schoon stuk kladpapier om vet- en zweetvlekken te voorkomen. Raak het papier zo min mogelijk aan.







- **Vet en zweet van vingers en handen zorgen ervoor dat inkt doorloopt.**
- **Door één druppel water kan de inkt al doorlopen, zelfs als het water al lijkt te zijn opgedroogd.**
- **Sommige tekenaars leggen een papieren handdoekje onder beide handen als ze tekenen.**

Oude inkt kan doorlopen. Gebruik daarom bij voorkeur nieuwe inkt.

Diverse papiersoorten

Je kunt een gum gebruiken zonder het papier te beschadigen.

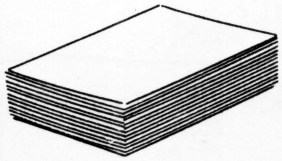
Speciaal mangapapier:

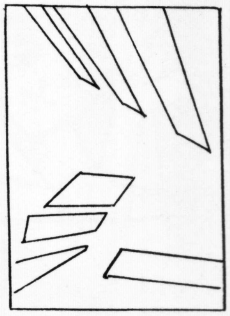
Op het papier is een liniaal afgebeeld, zodat je makkelijk parallele lijnen kunt trekken als je kaders maakt. Je kunt ook millimeterpapier gebruiken.

Door de dikte voelt het aan als een pagina van een echt mangatijdschrift.

Ivoorkarton:

Ideaal voor zachte lijnen met inkt. De pen blijft niet haken en het papier kreukt niet bij het gummen.

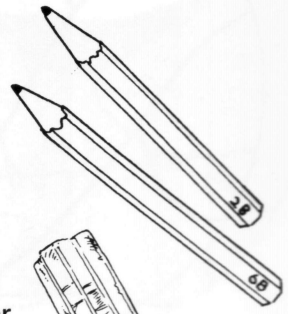




Tekenpapier wordt weliswaar ruw van een gewone gum, maar als je met inkt werkt, voelt het zachter aan dan enig ander papier.

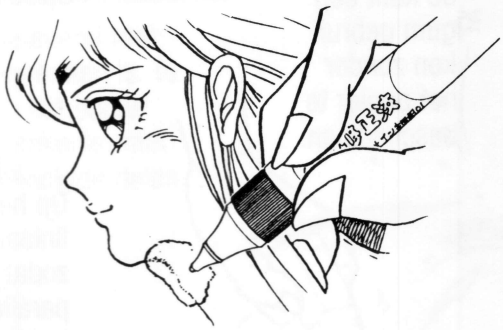
Dik tekenpapier (minstens 160 gram):

Je kunt hierop goed met met potlood tekenen.



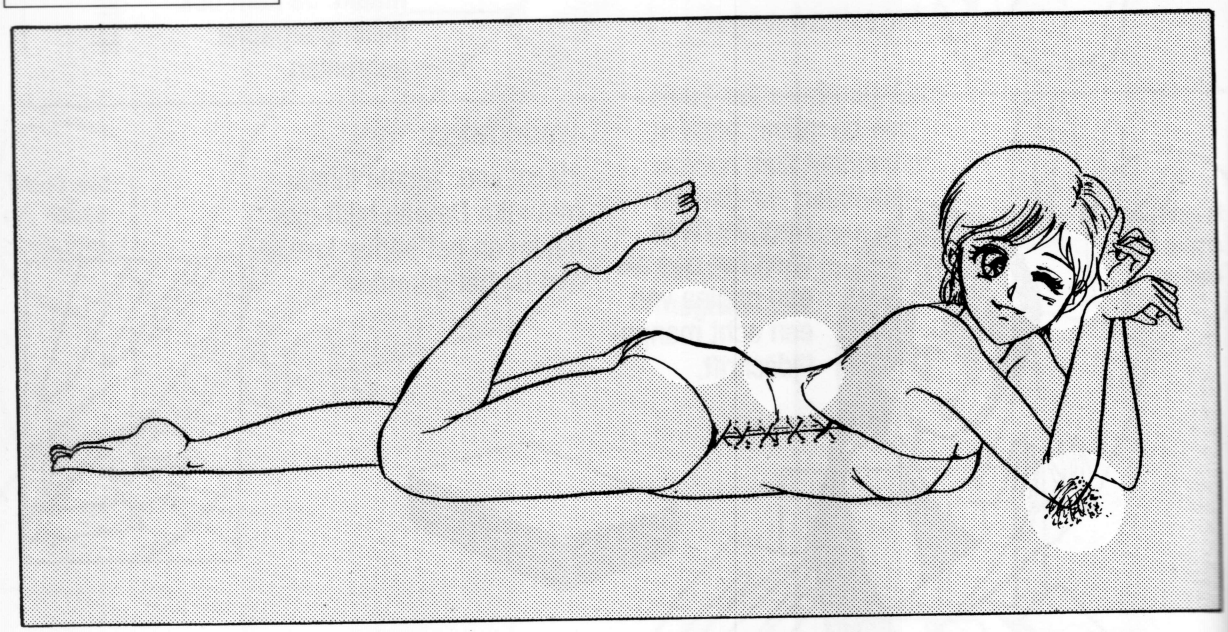
Voor dit papier moet je een kneedgum gebruiken.

Corrigeren



Er bestaan diverse correctiemiddelen, zoals Tipp-ex, speciale correctiepennen, extra dekkende witte plakkaatverf of witte ecoline.

vóór de correcties

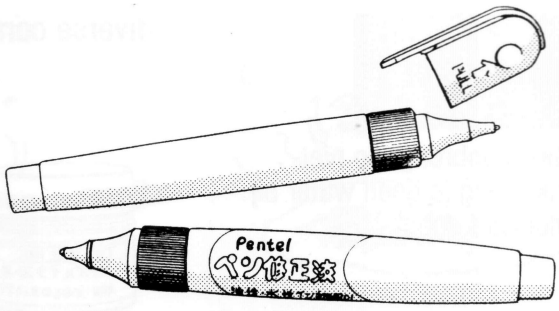


Een vingerafdruk op de elleboog is verwijderd.

De knipoog viel anders uit dan de tekenaar had bedoeld, dus werd die verwijderd.

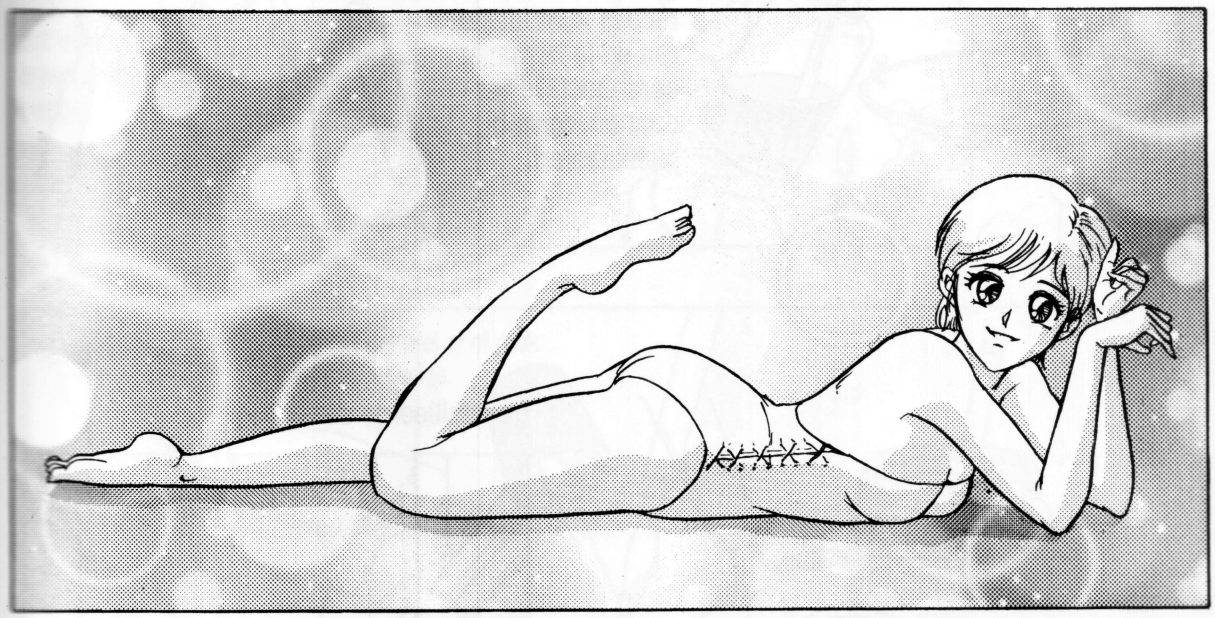
Correctiemiddelen

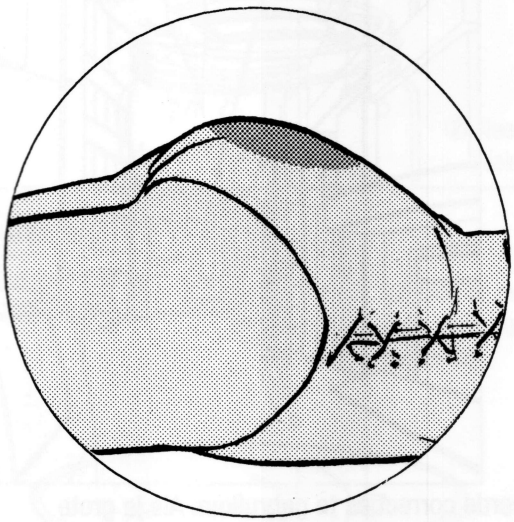
Tipp-ex



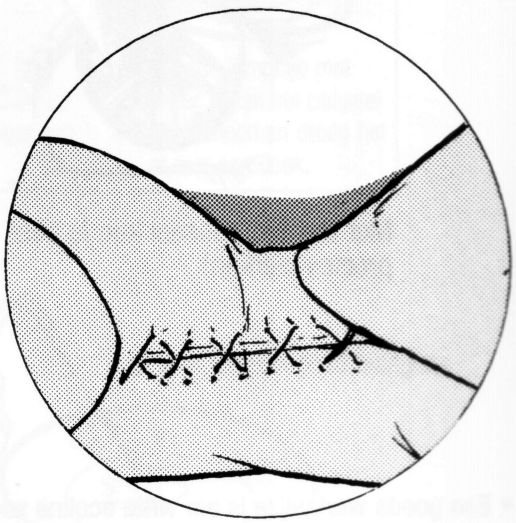
correctiepennen

na de correcties





De lijn van de billen is hier gecorrigeerd.

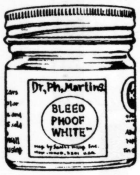


De onderrug was te breed getekend, dus is hij gecorrigeerd.

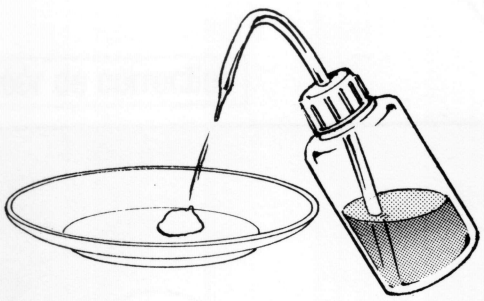
Correctievloeistof

Als je correcties aanbrengt op niet-watervaste inkt, mag je geen water bij de correctievloeistof doen.

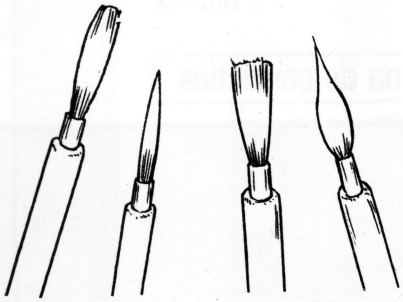
diverse correctievloeistoffen

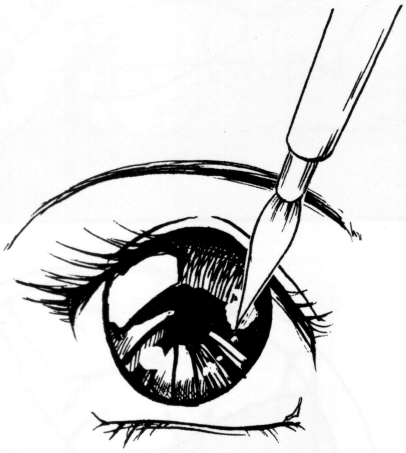


Behalve witte plakkaatverf kun je witte ecoline gebruiken.



Het grote voordeel van ecoline is dat je met een penseel gedetailleerde correcties kunt uitvoeren en je hem niet eerst hoeft te verdunnen, zoals bij plakkaatverf.

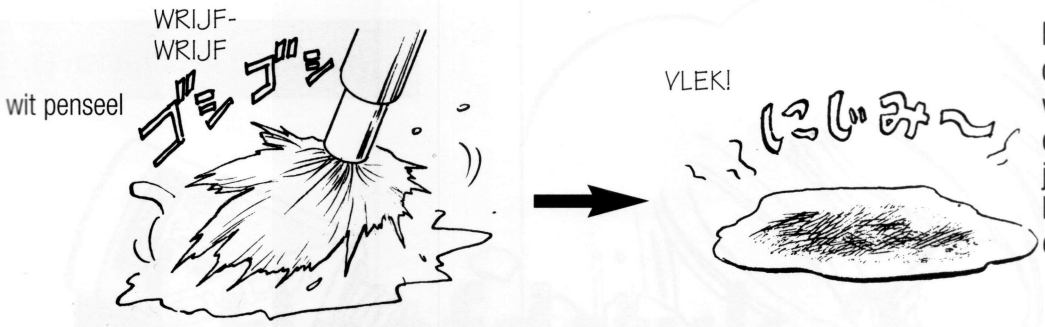




Met een fijn penseel kun je heel precies werken!

gedetailleerde correcties

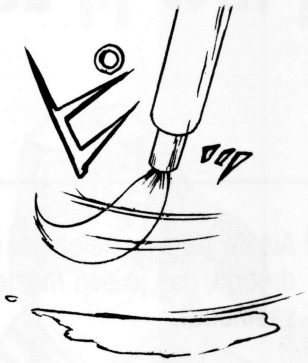
- **Een goede werkwijze is om witte ecoline voor gedetailleerde correcties te gebruiken. Als je grote stukken wilt corrigeren, kun je schoon papier op je papier plakken en daarop tekenen.**

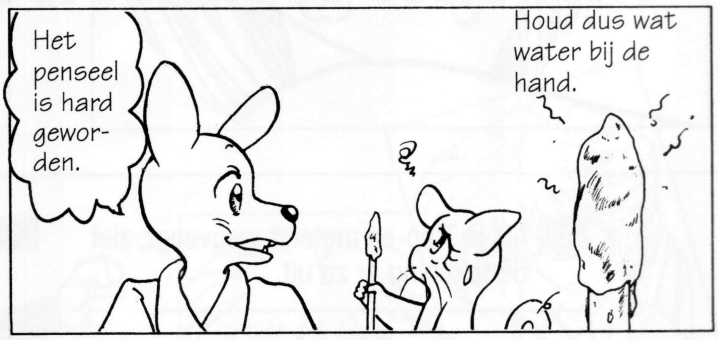


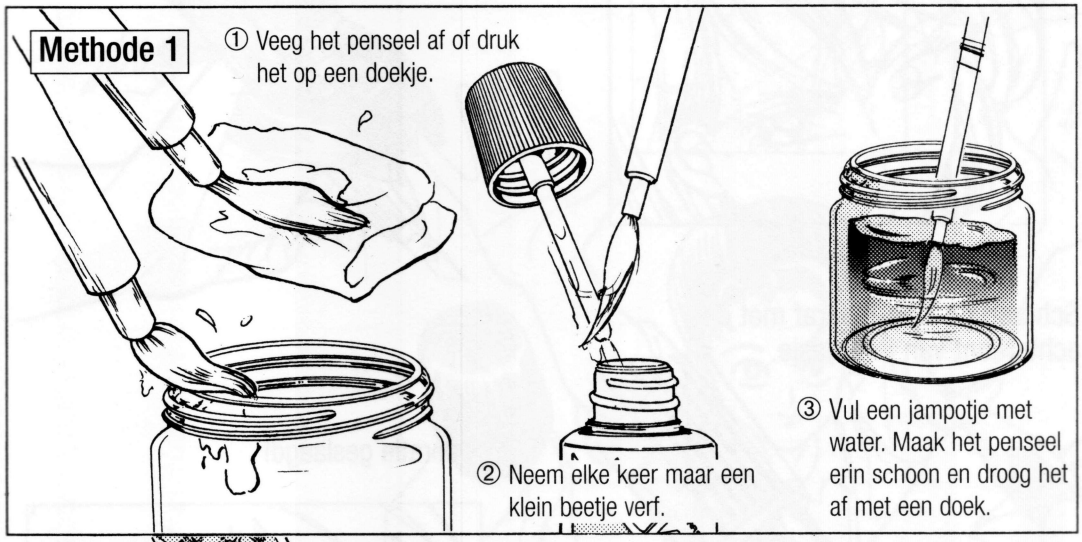
De inkt op een correctie gaat vlekken en doorlopen als je er hard overheen gaat met een penseel.

Het gebruik van plakkaatverf

Als je een penseel gebruikt, moet je de verf in één streek aanbrengen.



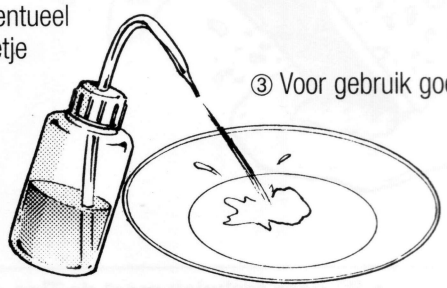




Methode 2

① Doe wat verf op een schaaltje.

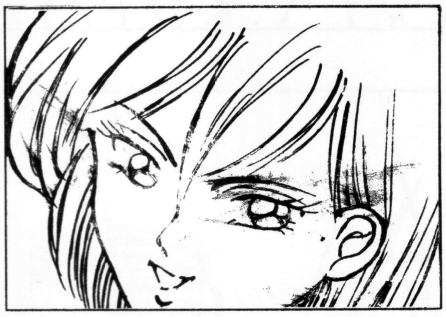
② Doe er eventueel een klein beetje water bij.



③ Voor gebruik goed mengen.

Het flesje is omgevallen!

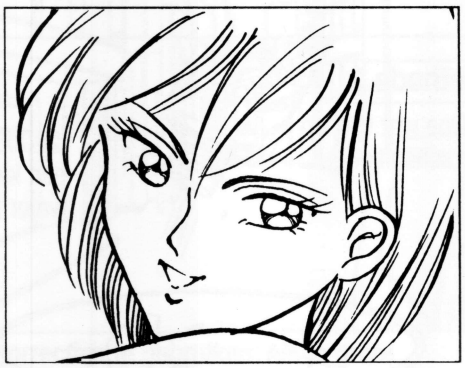
1 Als je Tipp-ex meteen wegveegt, ziet de tekening er zo uit.



2 Als de Tipp-ex helemaal is opgedroogd, pak je een mesje, dat je zo vasthoudt.

3 Schraap de Tipp-ex eraf met de achterkant van het mesje.

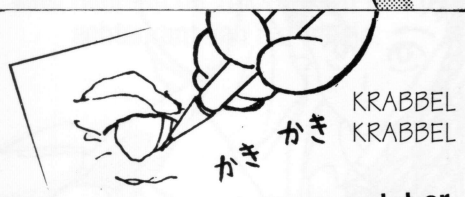
Operatie geslaagd!



- **Bij deze techniek moet de Tipp-ex volledig zijn opgedroogd. In noodgevallen gebruiken sommige beroeps een föhn om de vloeistof te drogen.**

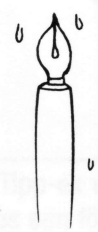
Hoofdstuk 2

Dus jij wilt personages tekenen?



Maar mijn tekening ziet er heel anders uit...

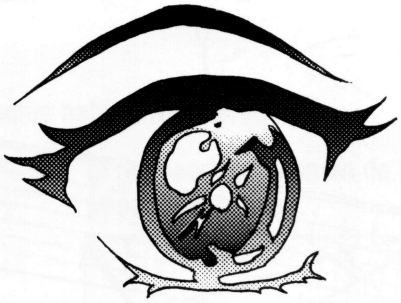
Misschien ziet hij er beter uit met inkt.



Nu is hij nog slechter!

Je personages bijschaven

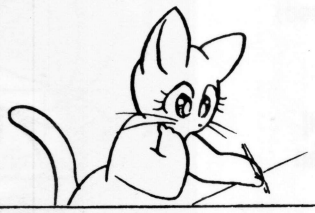
Teken omdat je het leuk vindt. Geniet van het creatieve proces. Je boekt ook veel meer vooruitgang als je er plezier in hebt.



Je wordt alleen beter door je ogen te gebruiken.

Zoek zorgvuldig uit wat er niet goed uitziet en waarom niet, en doe er wat aan.

Het is moeilijk om je eigen fouten toe te geven.

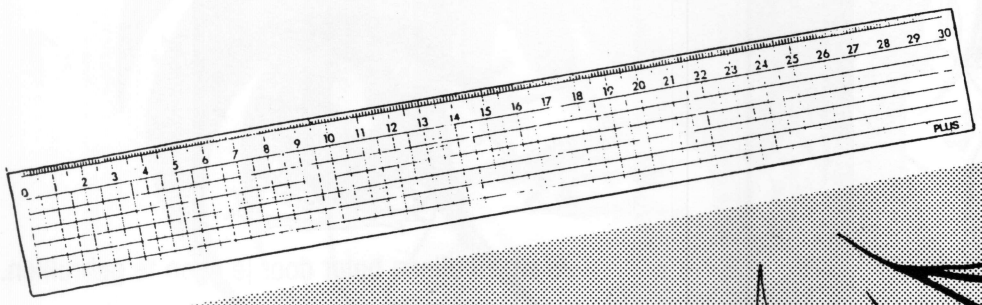


Maar je leert pas beter tekenen als je je zwakke punten onder ogen ziet en ermee aan de slag gaat.

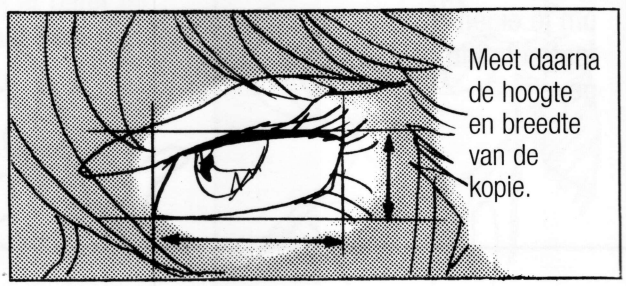
Methoden om verschillen te ontdekken in tekeningen

Je raakt makkelijk gehecht aan je tekeningen als je lol in het tekenen hebt. Dan is het moeilijk er objectief naar te kijken. Maar wat zijn de verschillen? Spoor ze op met een liniaal.

Er klopt iets niet!



Door bijvoorbeeld het oog op te meten kun je de hoogte en breedte van het voorbeeld vaststellen.



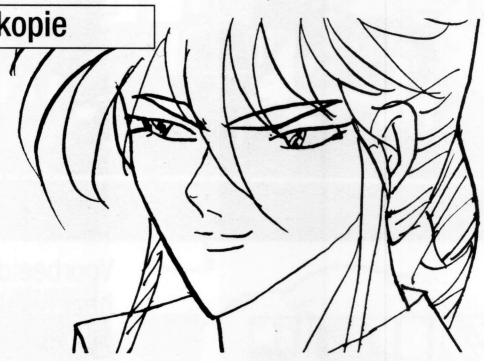
Meet daarna de hoogte en breedte van de kopie.

- **De liniaalmethode werkt niet alleen bij gezichten, maar ook bij tekeningen van het hele lichaam.**

Je hebt misschien het idee dat je het voorbeeld precies natekent, terwijl het resultaat duidelijk afwijkt.

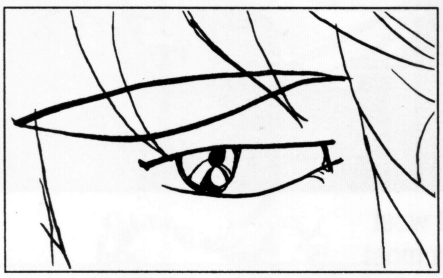
voorbeeld

kopie



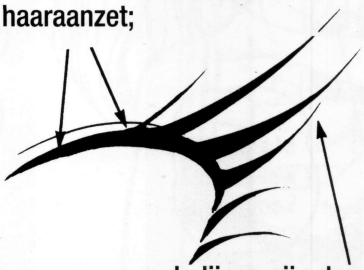
In het voorbeeld komen de wimpers in één punt samen.

In de kopie komen ze niet samen.



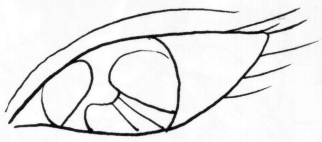
Teken de wimpers zo:

de haren zijn dik bij de haaraanzet;

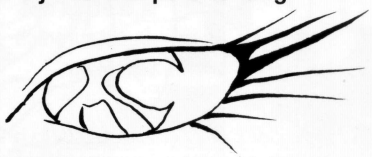


de lijnen zijn dun aan het eind.

Alle lijnen zijn dun.

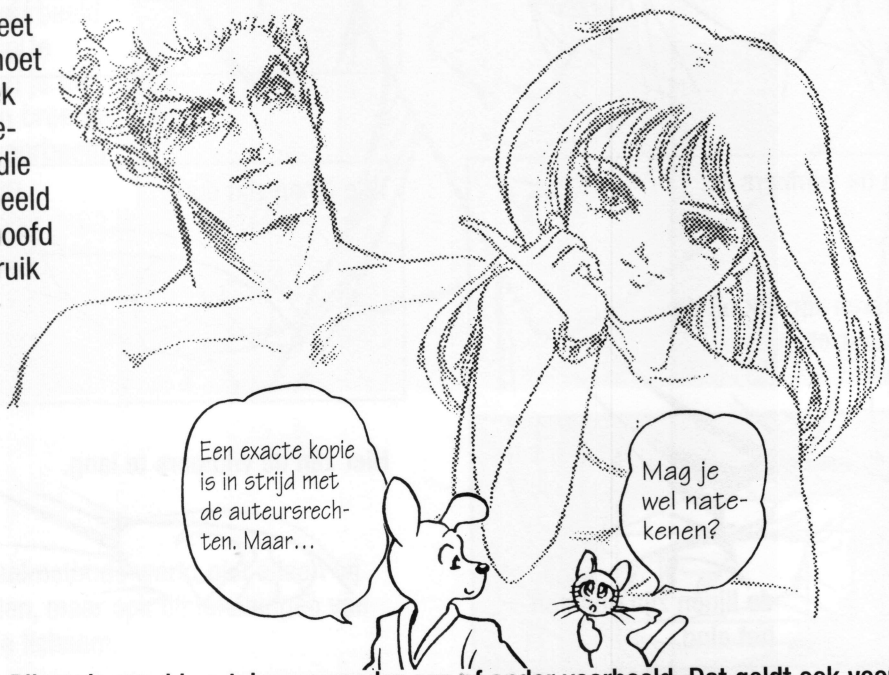


Hier zijn de wimpers te lang.



Tekenen wat je wilt – gebruik voorbeelden

Als je niet weet hoe je iets moet tekenen, zoek dan een tekening of foto die lijkt op het beeld dat je in je hoofd hebt en gebruik die als voorbeeld.



Voorbeelden zijn heel belangrijk bij het tekenen.

- **Bijna niemand kan tekenen zonder een of ander voorbeeld. Dat geldt ook voor manga. Zelfs professionals bestuderen het werk van anderen en maken dan hun eigen tekeningen.**

Door over te trekken leer je wat je moet tekenen en hoe je het moet tekenen.

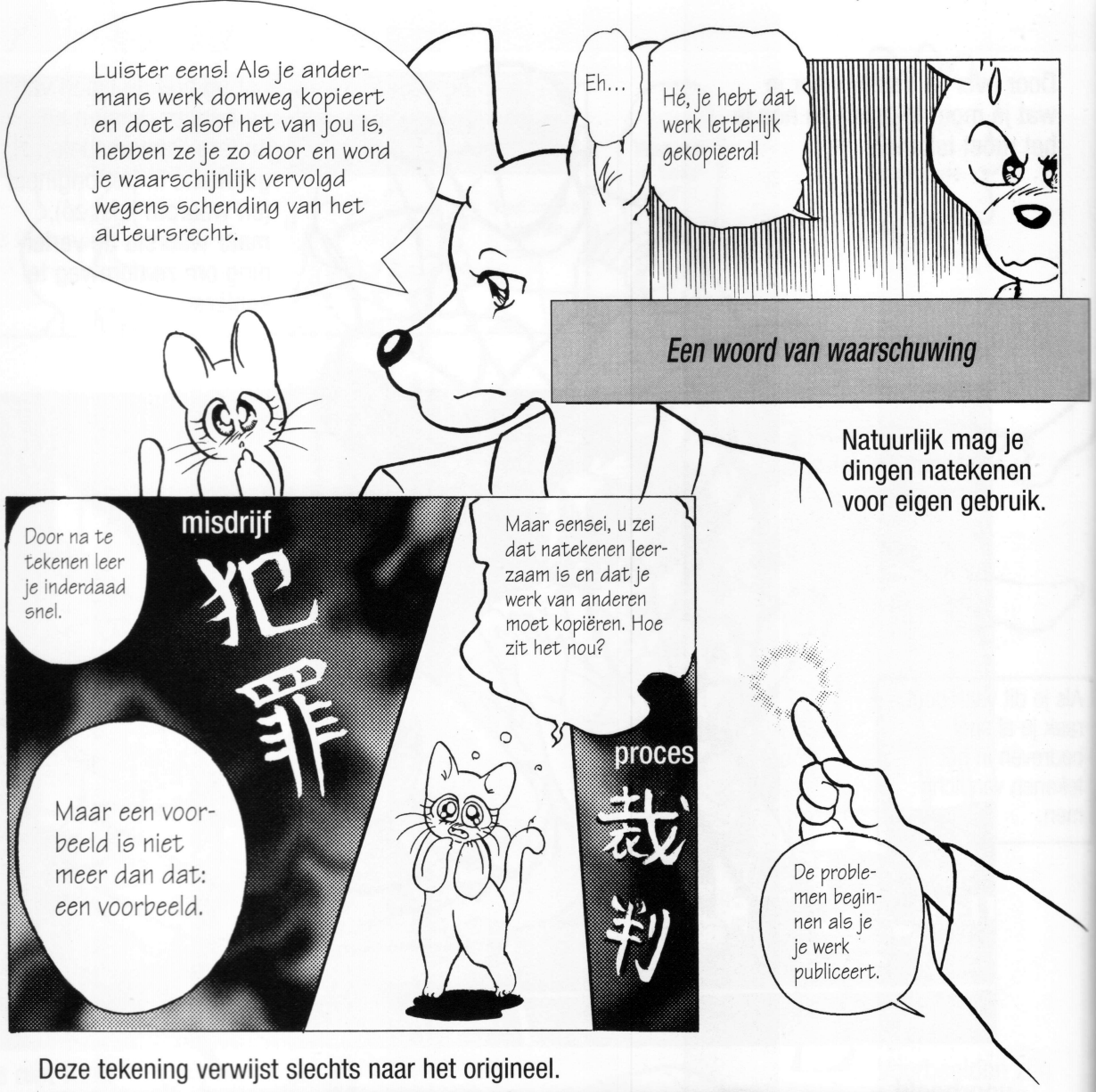
Let op hoe de lijnen van de handen, voeten en andere lichaamsdelen zijn getekend in het origineel (en waarom juist zó), maar weersta de verleiding om ze domweg te kopiëren.

Als je dit vaak doet, raak je al snel bedreven in het tekenen van lichamen.

voorbeeld

Ik heb hem af, maar...

Slecht gedaan: de nieuwe tekening is bijna hetzelfde als het origineel.



Deze tekening verwijst slechts naar het origineel.

Een spiegel als studiehulp

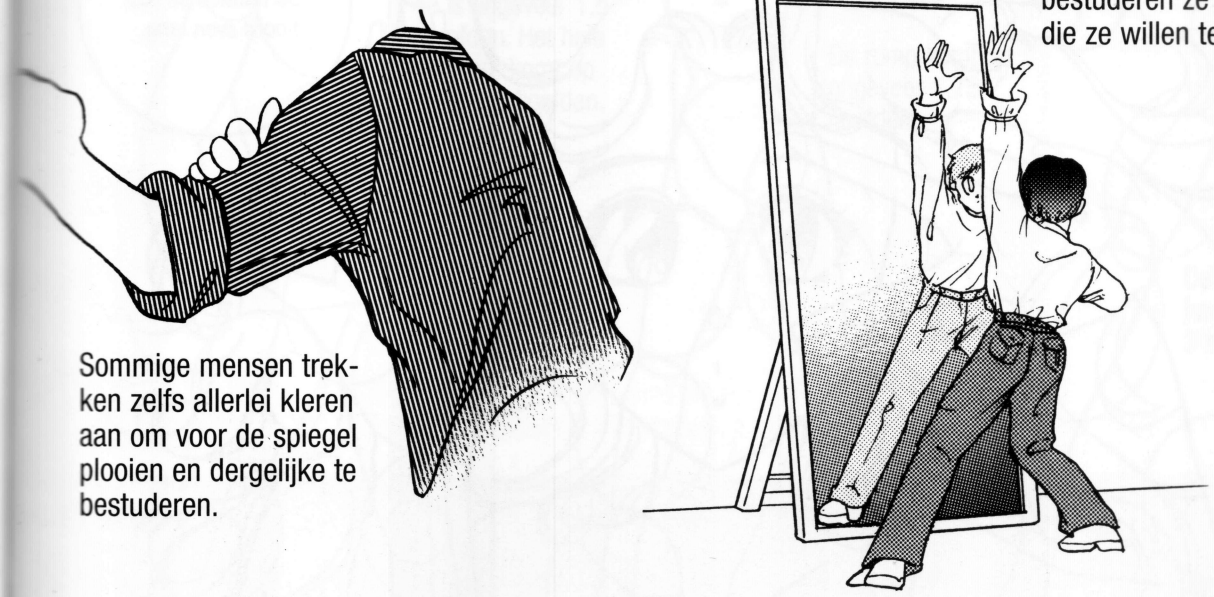
Sommige mensen zouden voor geen goud andermans werk willen natekenen. Dus gebruiken ze andere methoden om inspiratie op te doen.

Ze bestuderen gelaatsuitdrukkingen door bekken te trekken in de spiegel.

Ze tekenen het spiegelbeeld van hun hand na.

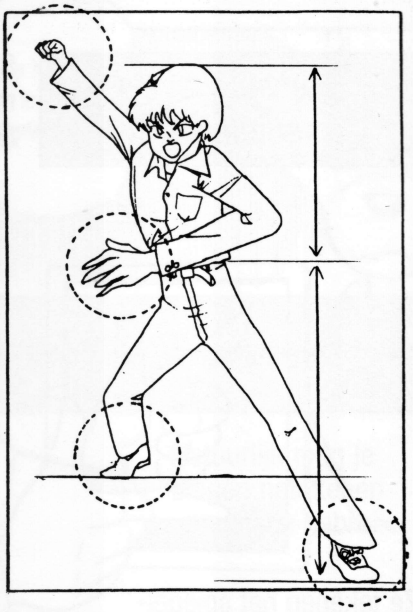
Kijk naar je eigen!

Voor een grote spiegel bestuderen ze poses die ze willen tekenen.



Sommige mensen trekken zelfs allerlei kleren aan om voor de spiegel plooien en dergelijke te bestuderen.

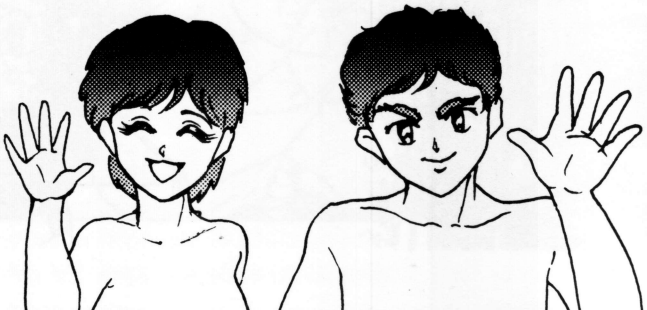
In manga draait het uiteindelijk om evenwicht. Een tekening is cool of mooi vanwege de compositie, de stijl, de afwisseling van wit en zwart enz.



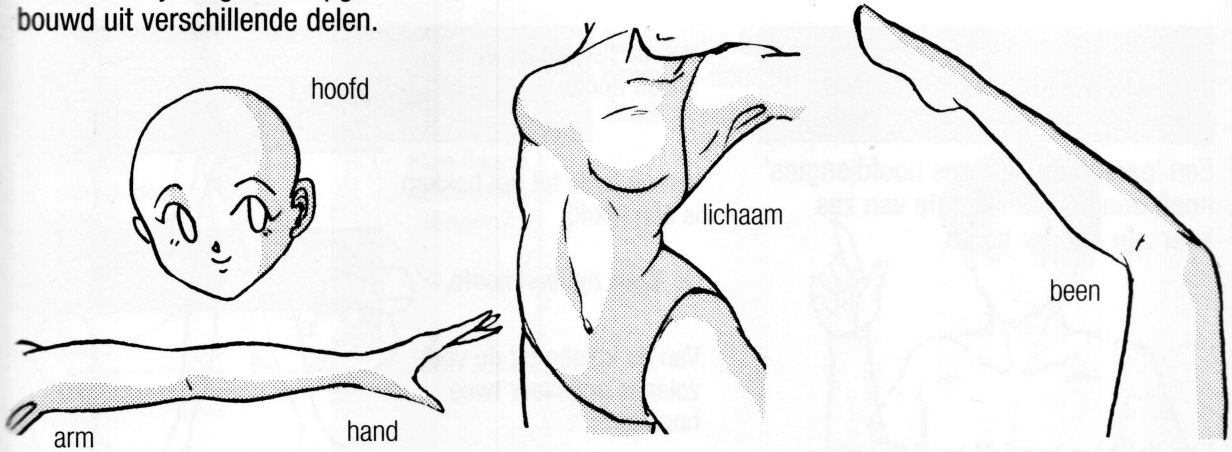
Op zoek naar de balans

Kleine handen geven vrouwen iets liefs.

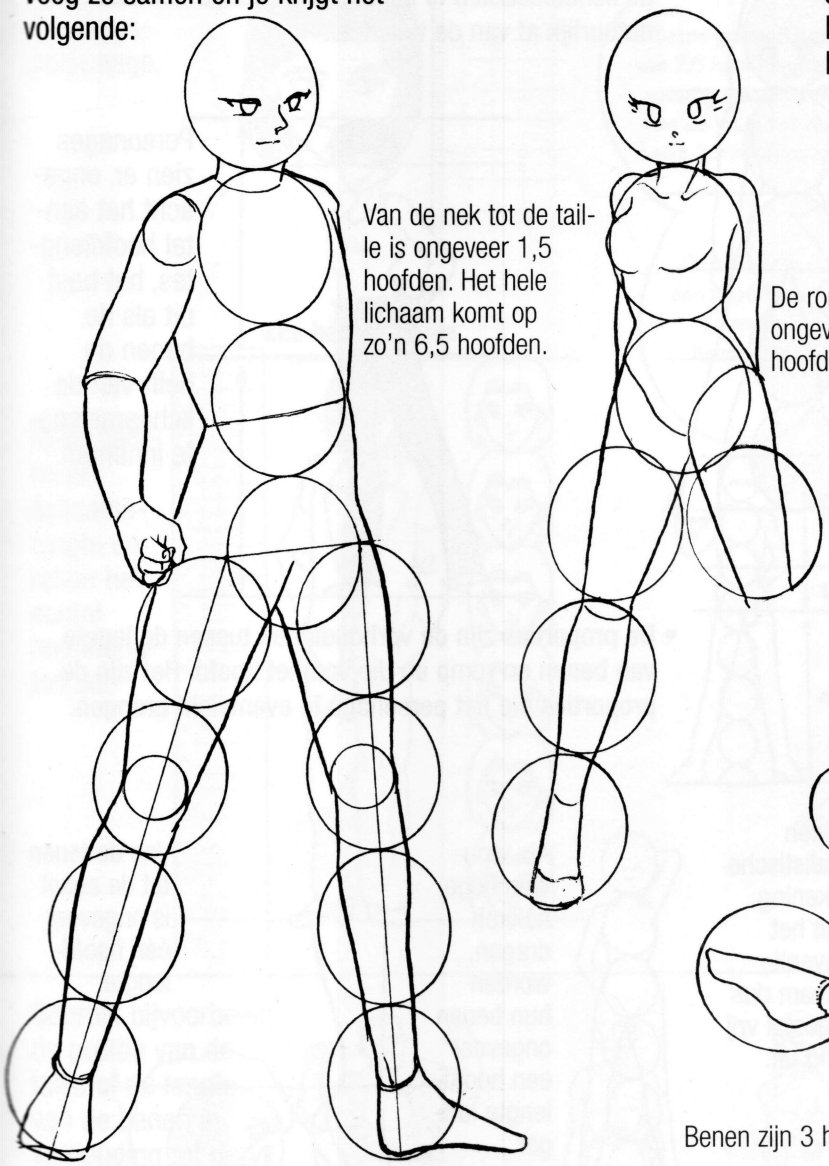
Grote handen zien er mannelijk uit.



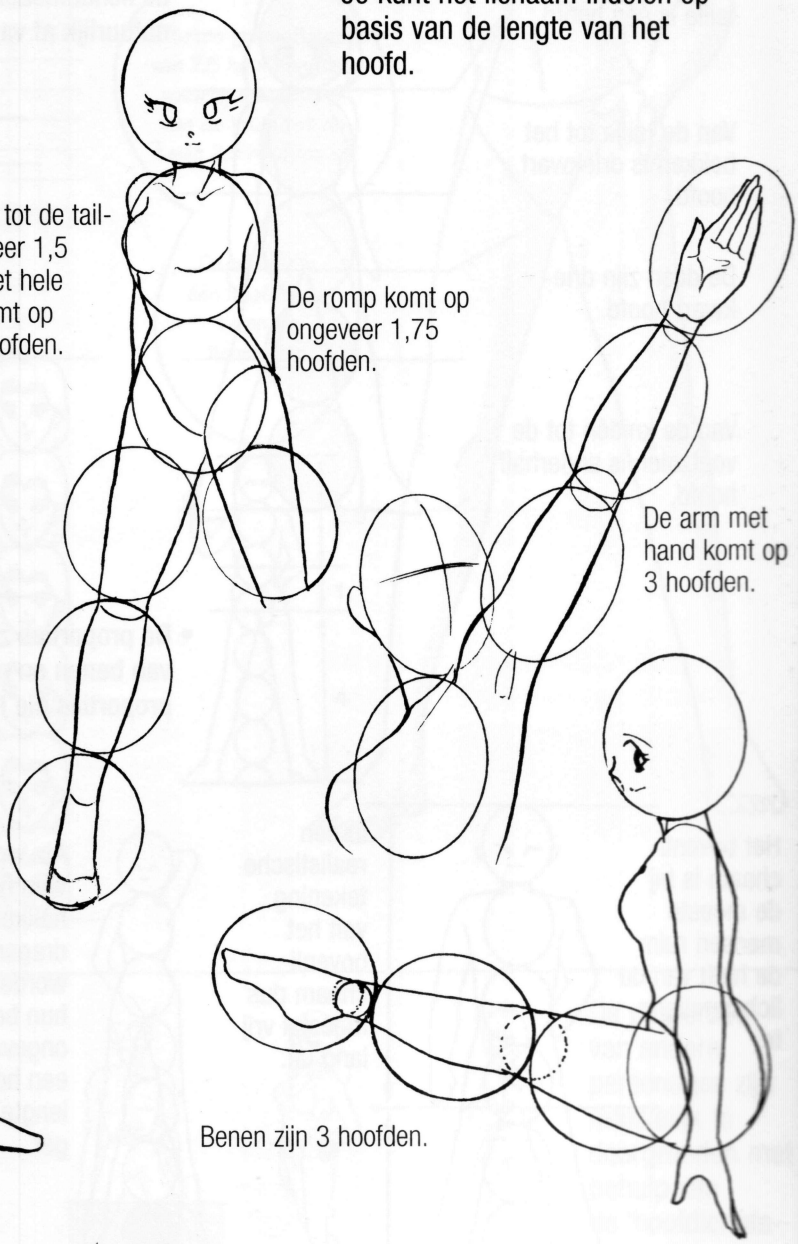
Een menselijke figuur is opgebouwd uit verschillende delen.



Voeg ze samen en je krijgt het volgende:



Je kunt het lichaam indelen op basis van de lengte van het hoofd.



De lichaamsproporties

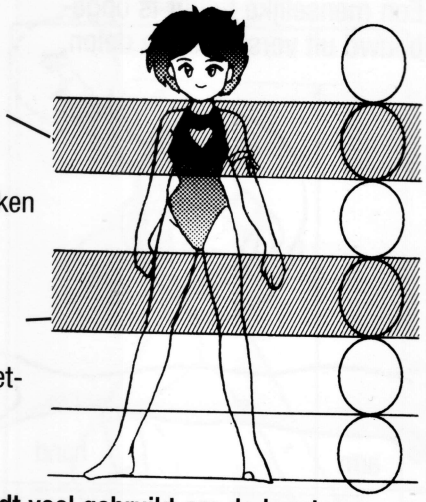
Een 'personage van zes hoofdlengtes' heeft een lichaamslengte van zes keer zijn of haar hoofd.

Van de nek tot de taille is één hoofd.

Van de taille tot het bekken is één hoofd.

De dijen zijn één hoofd.

Van de knieën tot de voetzolen is ongeveer twee hoofden.



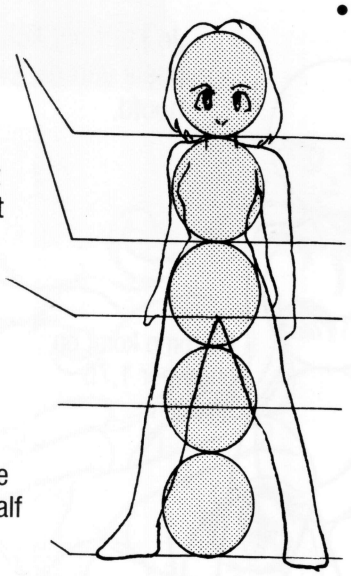
Een lichaam van vijf hoofdlengtes:

Van de nek tot de taille is één hoofd.

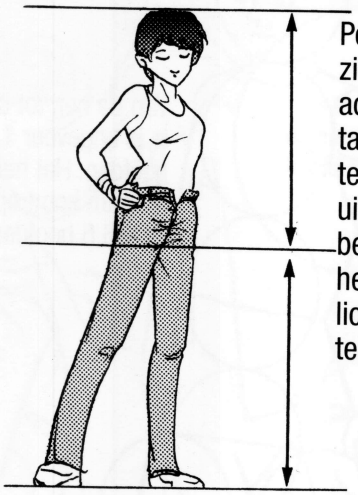
Van de taille tot het bekken is driekwart hoofd.

De dijen zijn driekwart hoofd.

Van de knieën tot de voetzolen is anderhalf hoofd.



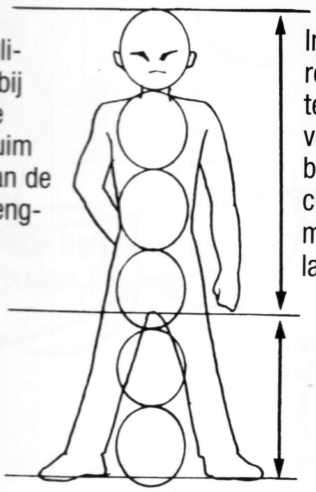
- **Deze methode wordt veel gebruikt om de lengte van de lichaamsdelen te bepalen. Het aantal hoofden hangt natuurlijk af van de tekenaar.**



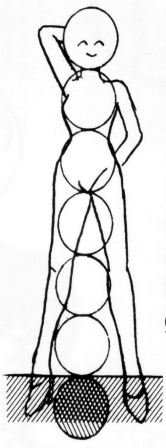
Personages zien er, ongeacht het aantal hoofdlengtes, het best uit als de benen de helft van de lichaamslengte innemen.

- **De proporties zijn de verhoudingen tussen de lengte van benen en romp en die van het hoofd. Het zijn de proporties die het personage in evenwicht brengen.**

Het bovenlichaam is bij de meeste mensen ruim de helft van de lichaamslengte.



In een realistische tekening valt het bovenlichaam dus meestal vrij lang uit.



Als vrouwen hoge hakken dragen, worden hun benen ongeveer een hoofdlengte langer.

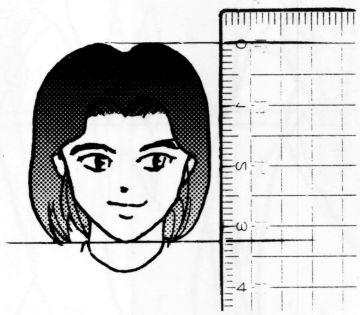
Van de tenen tot de enkel is ongeveer één hoofdlengte.

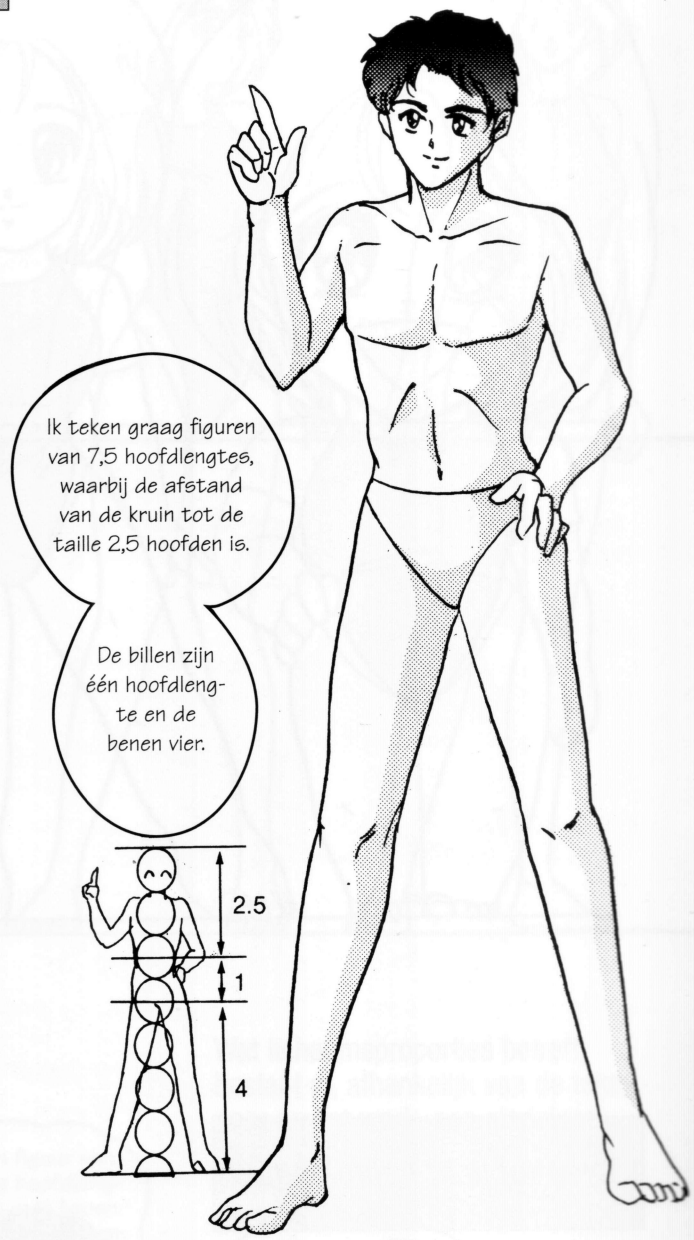
één hoofdlengte

De gewenste proporties

Menselijke figuren kun je gemakkelijk in evenwicht brengen door de verhouding van het hoofd tot het lichaam als uitgangspunt van je tekening te nemen.

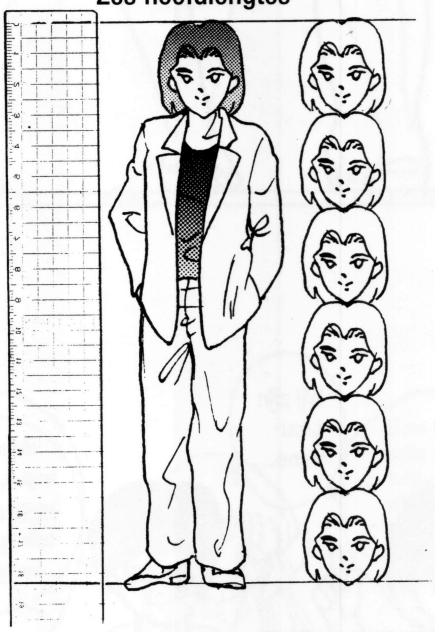
Meet het hoofd van je lievelingspersonage.



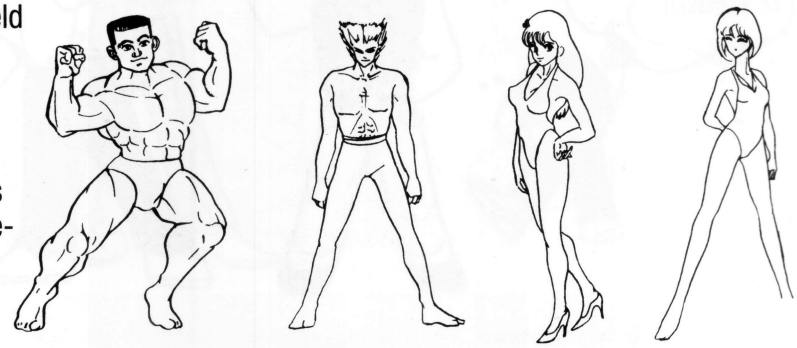


Meet daarna de lichaamslengte en reken het aantal hoofdlengtes uit.

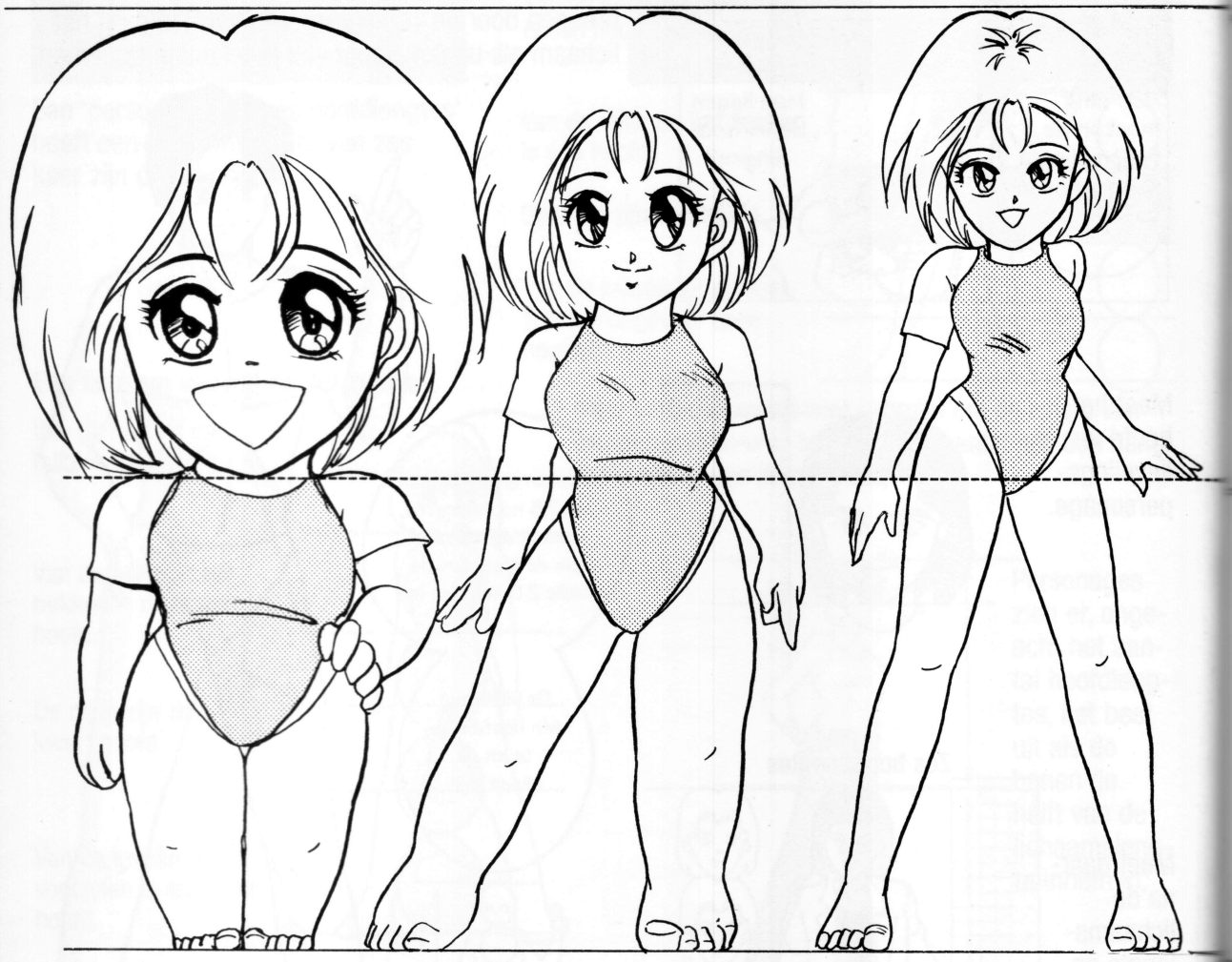
Zes hoofdlengtes



Gebruik bijvoorbeeld de positie van de taille of de lengte van de benen in verhouding tot de lichaamslengte als ijkpunt bij het tekenen.



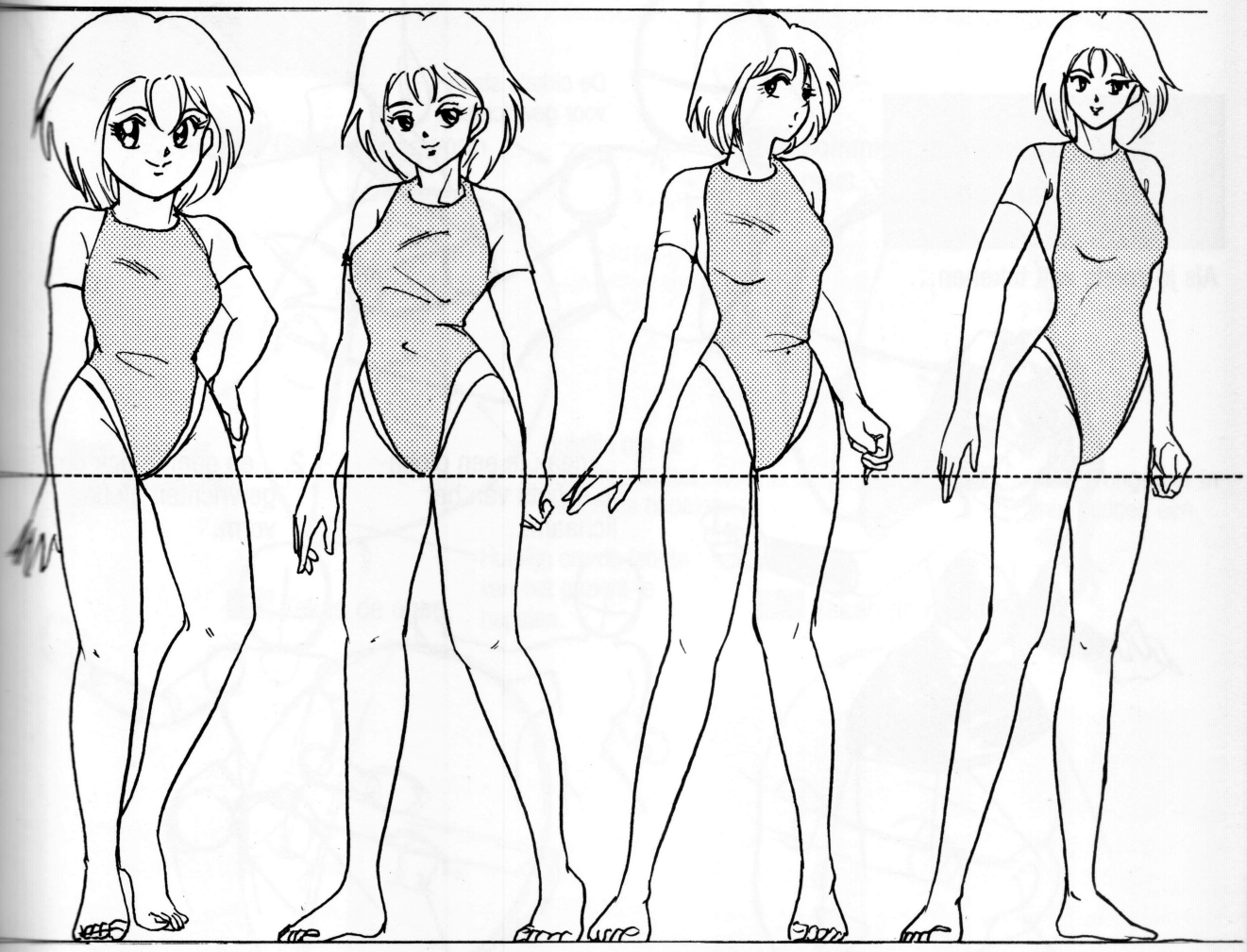
De proporties van andere personages zijn makkelijk te doorgronden met behulp van de 'hoofdlengte-methode'.



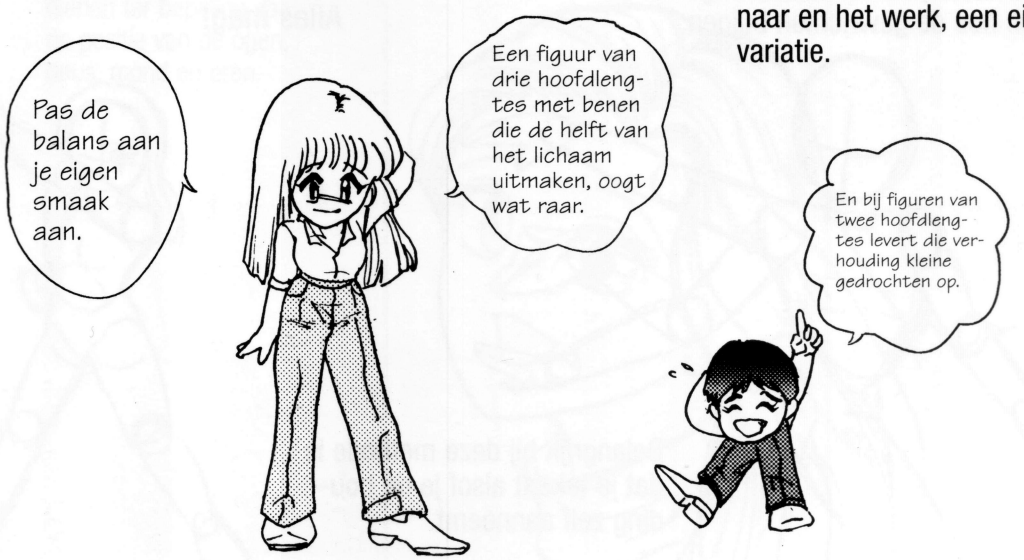
Twee tot acht hoofdlengtes

Vanaf vier hoofdlengtes zit de balans in de benen, die de helft van de lichaamslengte uitmaken.

Vijf hoofdlengtes Zes hoofdlengtes Zeven hoofdlengtes Acht hoofdlengtes



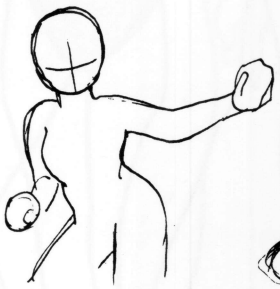
Wat lichaamsproporties betreft, bestaat er, afhankelijk van de tekenaar en het werk, een eindeloze variatie.



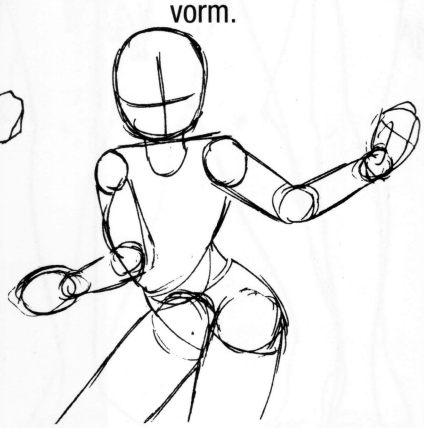
Gewrichten en hele lichamen

Als je zoiets wilt tekenen...

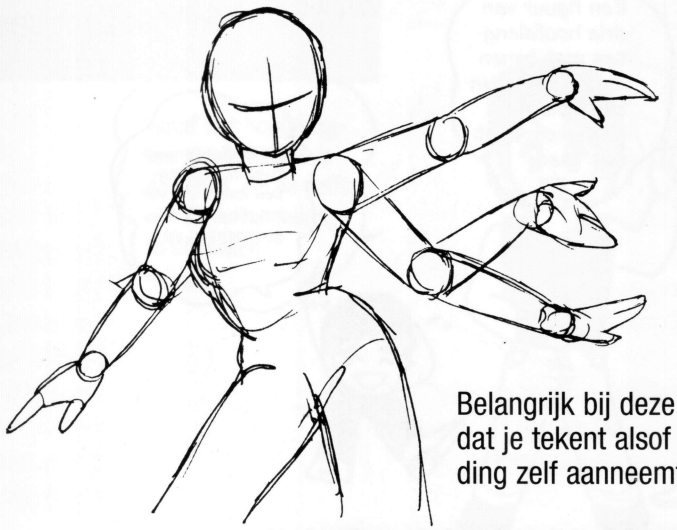
1. ...maak je een globale schets van het lichaam...



2. ...en geef je ook de gewrichten globaal vorm.



Zo kun je gemakkelijk balans aanbrengen in de figuur en zien hoe de gewrichten buigen.



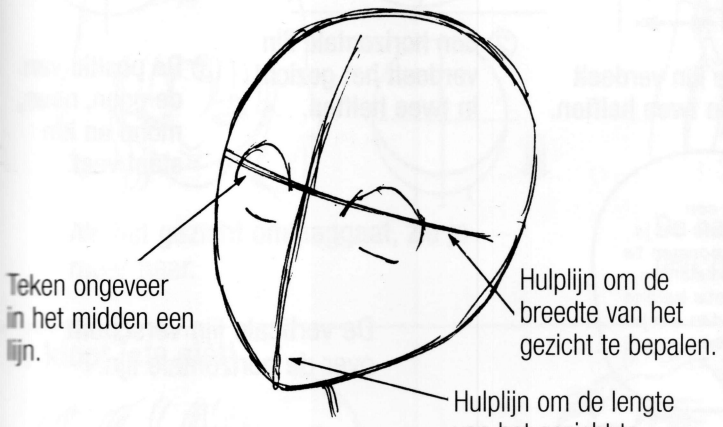
Belangrijk bij deze methode is dat je tekent alsof je de houding zelf aanneemt.

Jij bepaalt de houding. Alles mag!

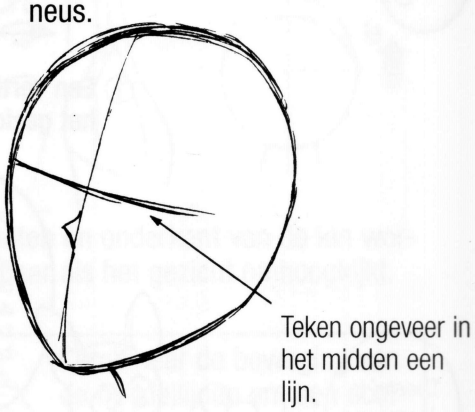
- **Als je alleen de handen uitwerkt, terwijl je in je hoofd geen duidelijk beeld hebt van de pose, komt je tekening levenloos en als een robot over.**

Hoofden

1a Geef de ogen vorm.



1b Sommigen beginnen graag met de neus.

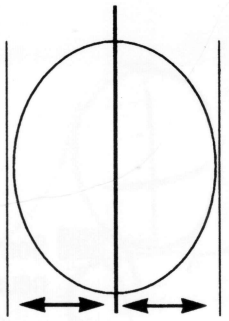


2 Teken de ogen.

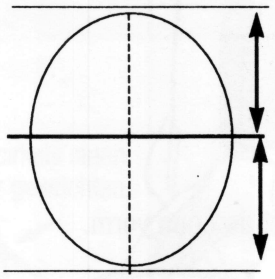
De breedte- en lengtelijn dienen ter bepaling van de positie van de ogen, neus, mond en oren.

3 Teken de mond.

4 Teken het haar.

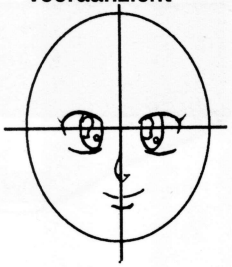


① Een verticale lijn verdeelt het gezicht in twee helften.



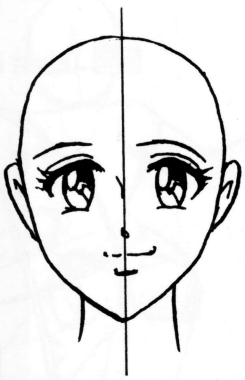
② Een horizontale lijn verdeelt het gezicht in twee helften.

vooraanzicht

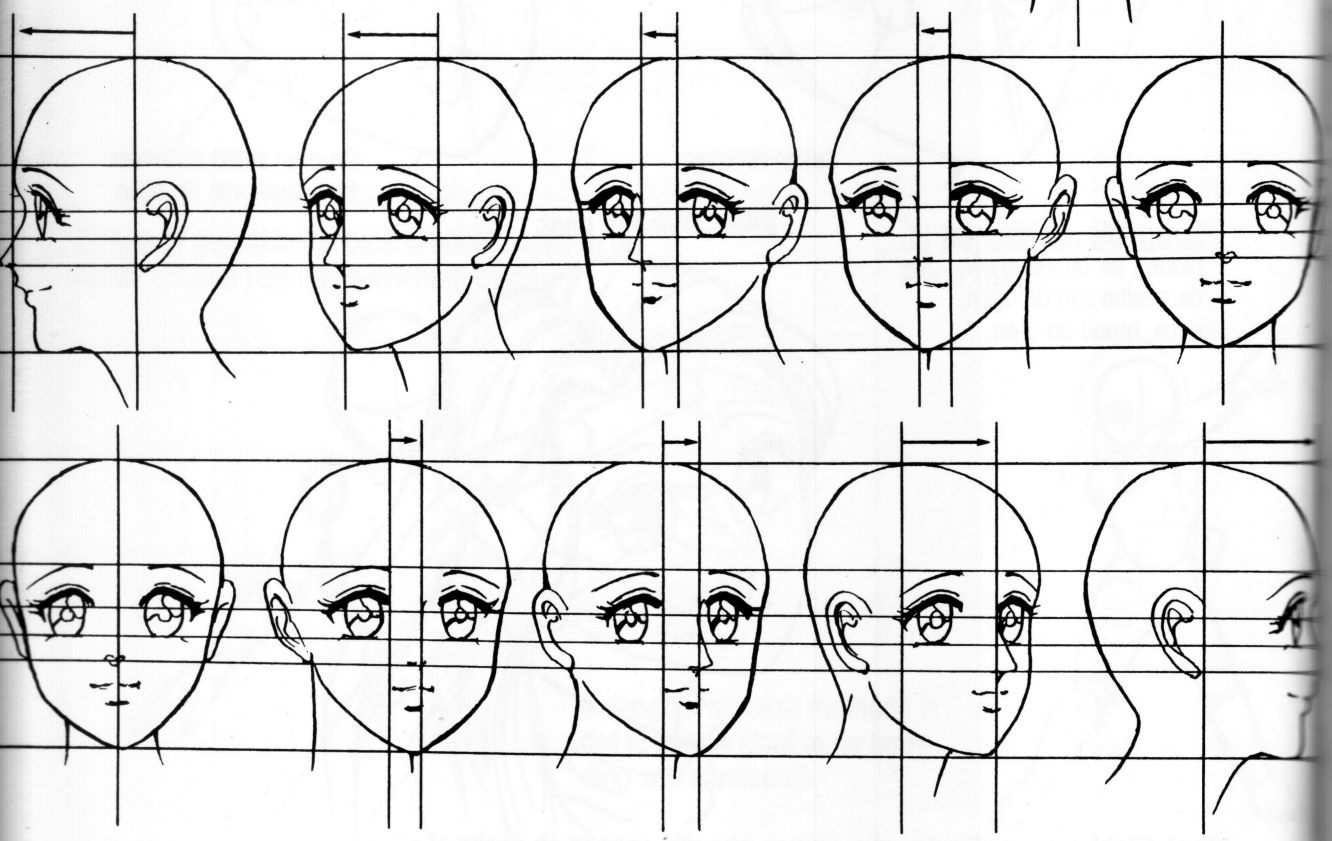


③ De positie van de ogen, neus, mond en kin staat vast.

De verticale lijn verschuift over de horizontale lijn.

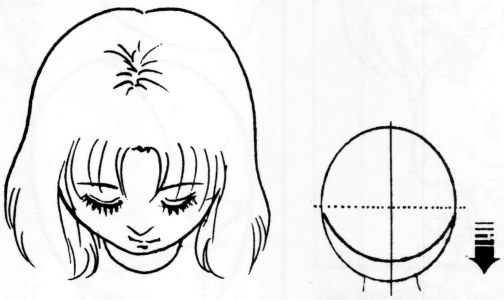


Gezichten: verschillende profielen

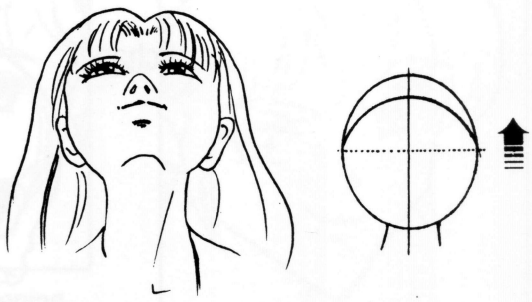


Gezichten: boven- en onderaanzicht

Met het verschuiven van de horizontale middellijn gaat het gezicht omhoog dan wel omlaag.

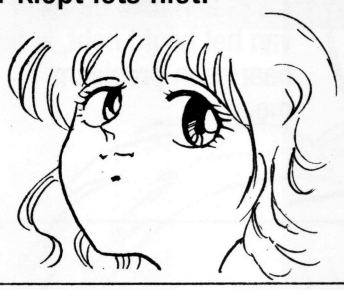


Als het gezicht omlaaggaat, zie je meer haar.



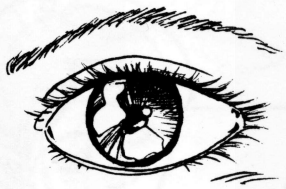
De neusgaten en onderkant van de kin worden zichtbaar als het gezicht omhoogkijkt.

Er klopt iets niet!



Combineer de beweging van de middellijnen om een cool onderaanzicht te creëren.

Frontaal afgebeelde ogen zien er bijvoorbeeld zo uit.



De ogen veranderen met de kijkrichting van vorm.

Als een gezicht omhoogkijkt, veranderen de ogen van vorm en neemt het onderste ooglid min of meer deze vorm aan: ^

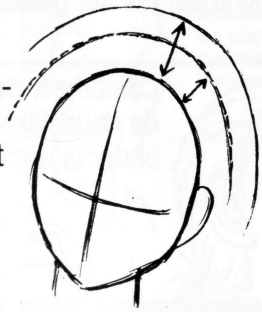
De vorm van het hoofd en het haar

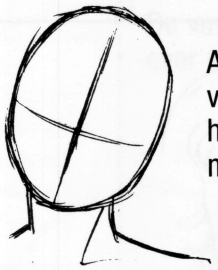
Waarom teken je de hoofden zo?

Omdat mensen zulke hoofden hebben.

schedel

Als je een menselijk hoofd tekent, kun je voor de contour van het haar de contour van het hoofd volgen.

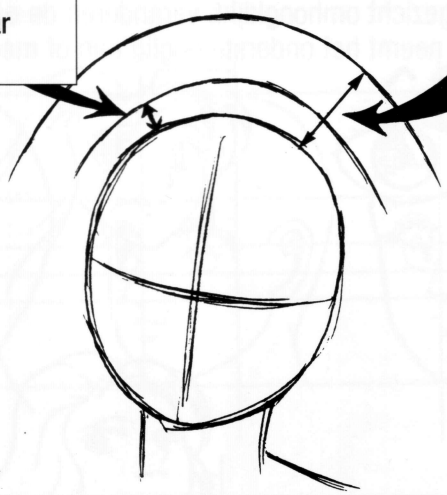




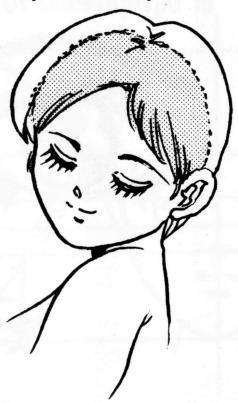
Als je eenmaal de vorm van het hoofd hebt, is het haar geen probleem meer.

Als de pijlen kort zijn, is het haar kinderlijk.

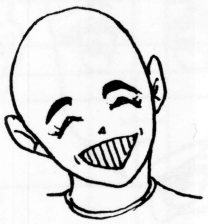
Als de pijlen lang zijn, heeft het haar volume.



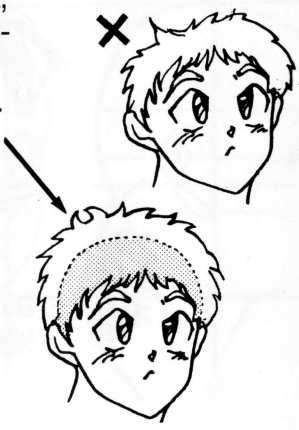
een perfect kapsel



skinhead



Als je niet eerst het hele hoofd tekent, krijg je een personage met een vreemde schedel.



Als je het papier omdraait en tegen het licht houdt, zie je al snel wat er goed en fout is.

de voorkant van de tekening

gezien door de achterkant:

- De ogen verschillen in hoogte.
- De achterkant van het hoofd ontbreekt.
- De wangen zijn ingevallen.
- De positie van de kin klopt niet.

Fouten opsporen in je schets

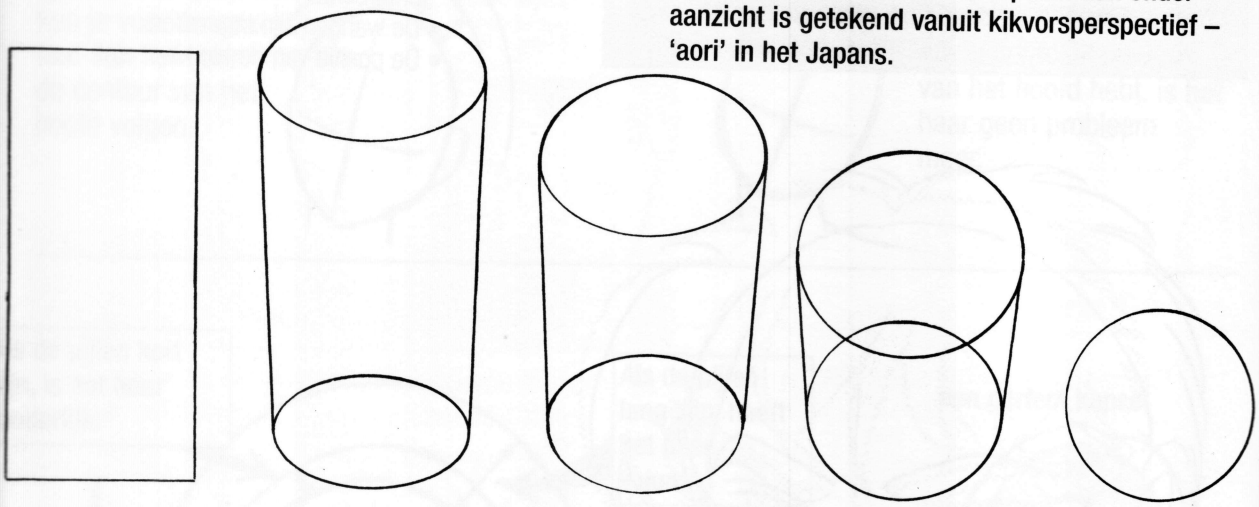
① Teken de correctie op de achterkant.

② Draai het papier om en trek de correcte lijnen over. Dit gaat goed op een lichtbak.

Het lichaam in bovenaanzicht

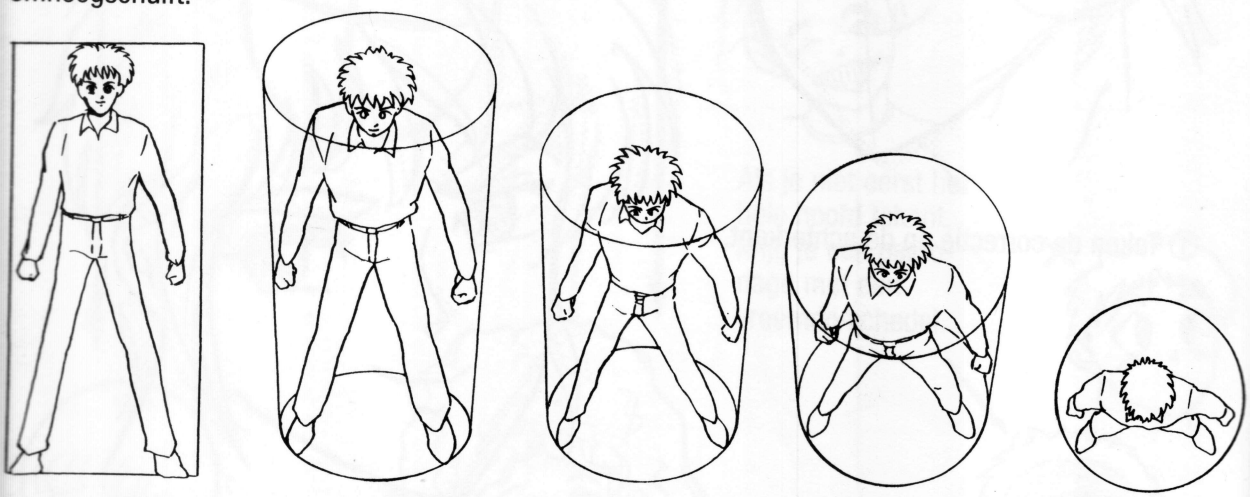
Het is moeilijk om personages van bovenaf te tekenen. Gebruik foto's als voorbeeldmateriaal.

Hoe scherper de hoek, hoe meer het beeld lijkt in te krimpen.



- **Een bovenaanzicht is getekend vanuit vogelperspectief – 'fukan' in het Japans. Een onderaanzicht is getekend vanuit kikvorsperspectief – 'aori' in het Japans.**

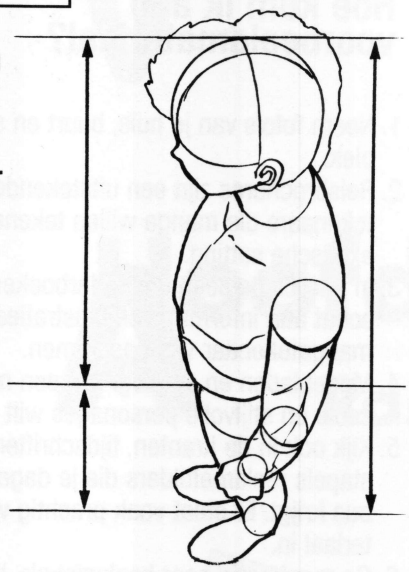
Hetzelfde geldt voor menselijke figuren: het is alsof ze inkrimpen naarmate het perspectief omhoogschuift.



- **De aanblik van boven- en onderlichaam verandert. Kijk goed wat er gebeurt en houd er rekening mee.**
- **En net als bij cilinders worden de lijnen van de broekzomen en de kraag krommer als je van bovenaf kijkt.**

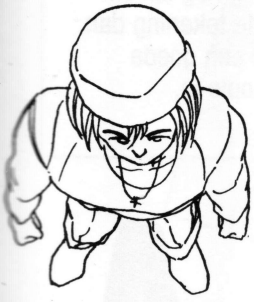
Balansanalyse

Hier is het bovenlichaam twee keer zo lang als het onderlichaam.

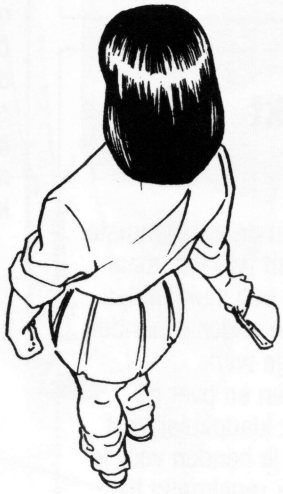


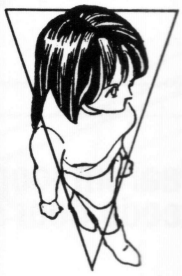
Tips voor bovenaanzichten

Teken het hoofd en bovenlichaam groter. Het onderlichaam wordt steeds kleiner en is korter dan het bovenlichaam.



Het afbeelden van de voeten maakt een bovenaanzicht realistischer.





Een bovenaanzicht is makkelijker te tekenen in een omgekeerde driehoek.

Dingen als de zoom en riem, die er recht van voren recht uitzien, moet je U-vormig tekenen.

Kun je manga tekenen met een vulpotlood?

De keuze van de meeste tekenaars varieert van HB tot 2B. Te hard lood trekt sporen in het papier, waardoor je de lijnen niet kunt uitgummen. Veel mensen gebruiken HB-lood voor de schets. Met B of 2B ontstaan er heel gemakkelijk lijnen die te sterk of te donker zijn om uit te gummen. Probeer verschillende potloden en kijk welke loodhardheid jij prettig vindt.

Kun je ook een kalligrafiepen gebruiken?

Absoluut. Het is altijd goed om te willen experimenteren met verschillende pennen en inkten. Veel professionele mangatekenaars gebruiken kalligrafiepennen om bijvoorbeeld golvend haar te tekenen. Bedenk wel dat kalligrafie-inkt en correctiemiddel niet altijd goed samengaan en dat de inkt kan doorlopen en blauw kan worden. Dit soort 'problemen' zijn lastig weg te werken. Probeer de kalligrafie-inkt eerst uit op kladpapier. Watervaste kalligrafie-inkt werkt het best.

Waarom loopt de inkt steeds door?

Zweet en vet van de handen zijn de voornaamste boosdoeners. Het kost misschien wat tijd, maar maak er een gewoonte van om een stuk kladpapier of een papieren handdoekje onder je handen te leggen ter bescherming van je werk. Kladpapier kan echter wegglijden en over de tekening heen wrijven. Plak het kladpapier vast met afplakband. Was ook altijd je handen voor je aan de slag gaat en was ze ook regelmatig tijdens je werk.

Hoe kom ik aan voorbeeldmateriaal?

1. Neem foto's van je huis, buurt en school/werkplek.
2. Reisbrochures zijn een uitstekende bron voor tekenaars die manga willen tekenen in een exotische setting.
3. In encyclopedieën en kinderboeken vind je een schat aan informatie en illustraties die een mangatekenaar van pas komen.
4. Modebladen en catalogi zijn een must als je coole en stijlvolle personages wilt creëren.
5. Kijk ook in de kranten, tijdschriften en zelfs de stapels reclamefolders die je dagelijks in de bus krijgt. Er staat vaak prachtig voorbeeldmateriaal in.
6. Ga regelmatig naar boekwinkels. Wie weet wat je al rondsnuffelend nog tegenkomt!

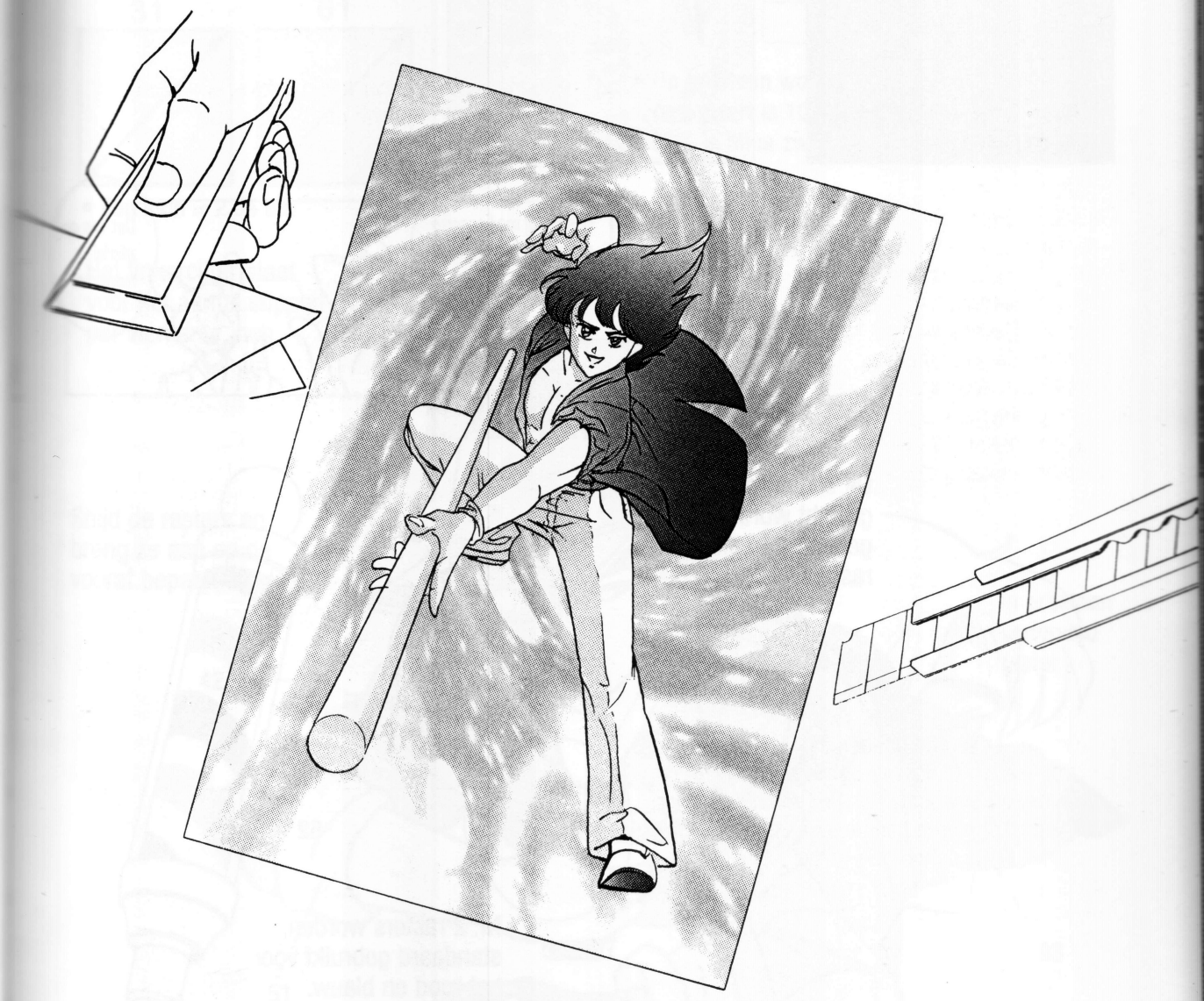
Ik wil mijn mangatekening graag inkleuren, maar ik kan nooit mooi over met witte plakkaatverf of witte ecoline gecorrigeerde delen heen kleuren. Wat moet ik doen?

Het klopt dat je altijd hinder ondervindt van het correctiemiddel, of dat nu ecoline, plakkaatverf of Tipp-ex is. Papier waarop correctiemiddel zit, reageert anders op gekleurde ecoline dan 'kaal' papier. Als je werk gedrukt gaat worden, blijven die lelijke plekken zichtbaar. Je kunt prima correcties aanbrengen als je tekening nog alleen maar zwart-witlijnen bevat. Als de tekening dan naar je zin is, kopieer je deze op een goede kopieermachine en kleur je de kopie in.

V&A

Hoofdstuk 3

Rasters



lijnraster – 'bansen' in het Japans

patroonraster – 'moyoo' in het Japans

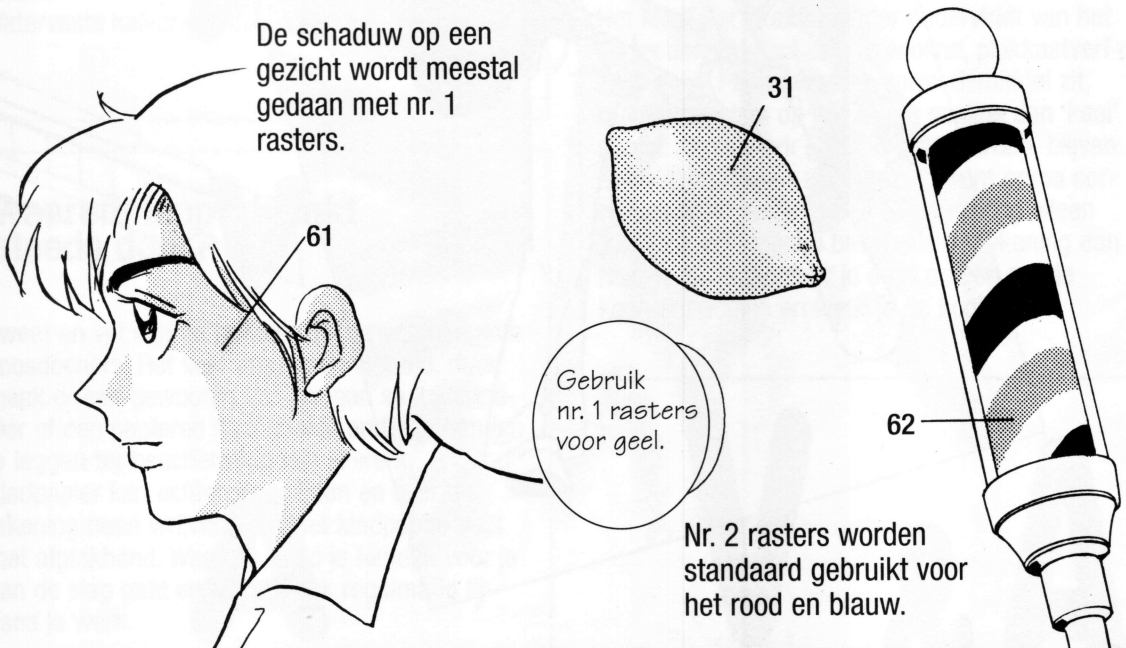
puntraster – 'amitoon' in het Japans

Alleen gewone puntrasters die er grijs uitzien, zoals deze, worden als amitoon aangeduid.

verlopende grijstonen – 'gurade' in het Japans

computergegenereerd raster

Ken je rasters



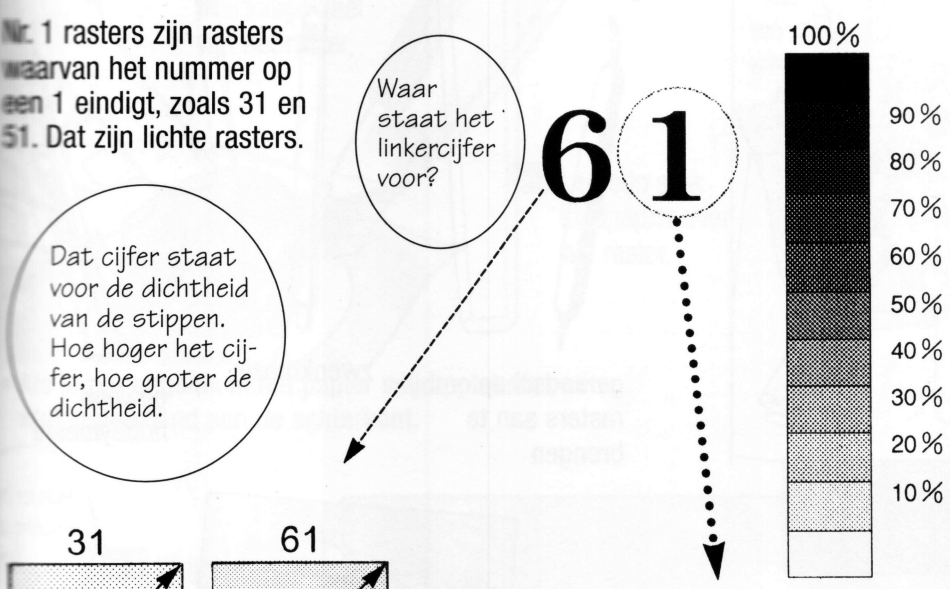
Nr. 2 rasters worden standaard gebruikt voor het rood en blauw.

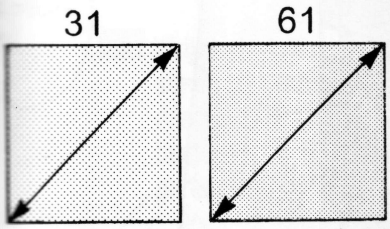
- Gebruik voor kleuren als rood en blauw in kleding in een zwart-witmanga altijd rasters nr. 2. In bepaalde taferelen kan zwart zelfs voor rood doorgaan. Maar welk nummer raster een tekenaar voor een kleur kiest, blijft een kwestie van smaak.

Nr. 1 rasters zijn rasters waarvan het nummer op een 1 eindigt, zoals 31 en 51. Dat zijn lichte rasters.

Waar staat het linkercijfer voor?

Dat cijfer staat voor de dichtheid van de stippen. Hoe hoger het cijfer, hoe groter de dichtheid.

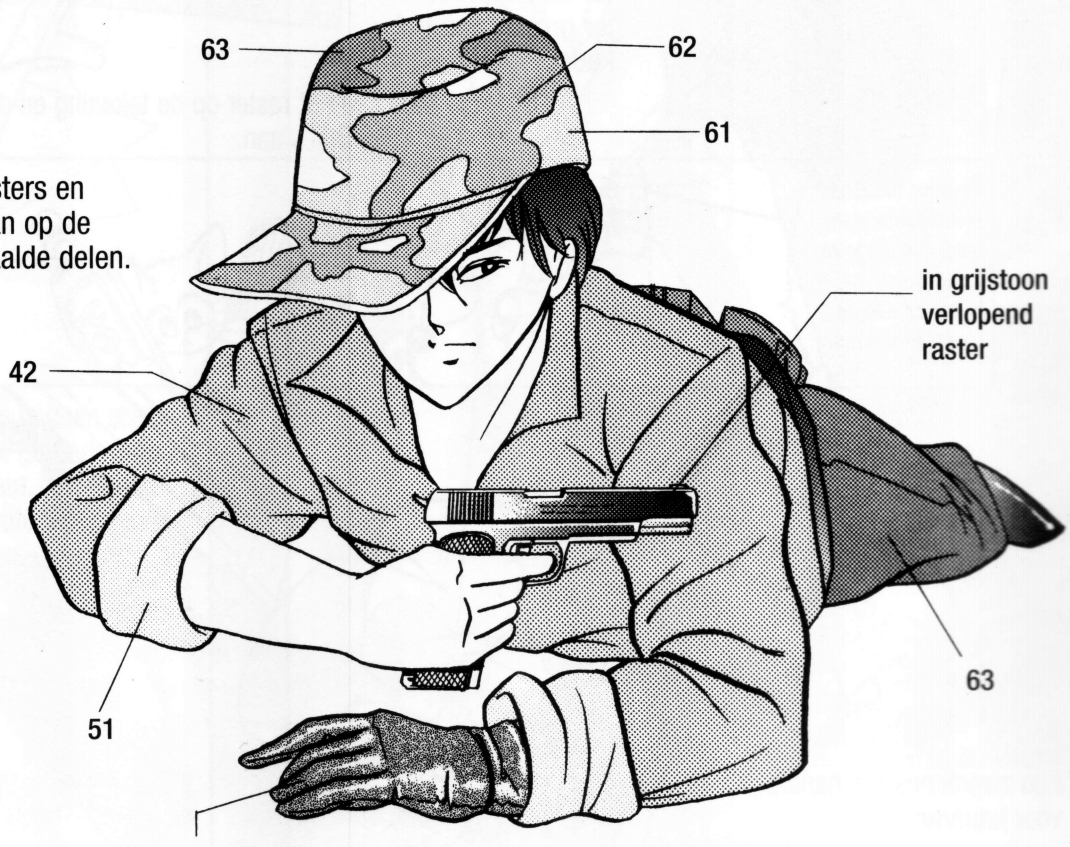


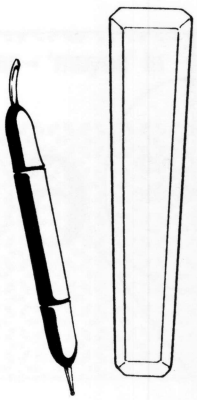


- **De grijstoon wordt aangegeven in percentages: zwart is 100%. 1 is 10% en 2 is 20%. 80% is bijna zwart en 5% is praktisch wit.**
- **Een inch = 2,54 cm**

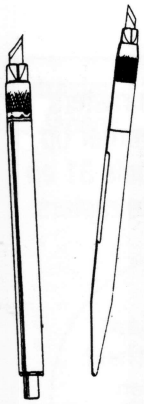
Het linkercijfer staat voor het aantal stippen per vierkante inch.

Snijd de rasters en breng ze aan op de vooraf bepaalde delen.

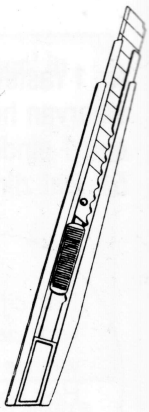




gereedschap om rasters aan te brengen

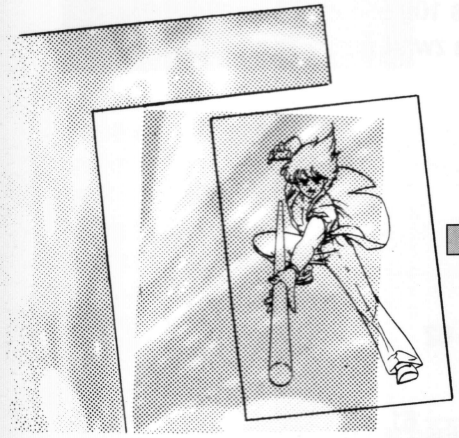


zwenkmesje



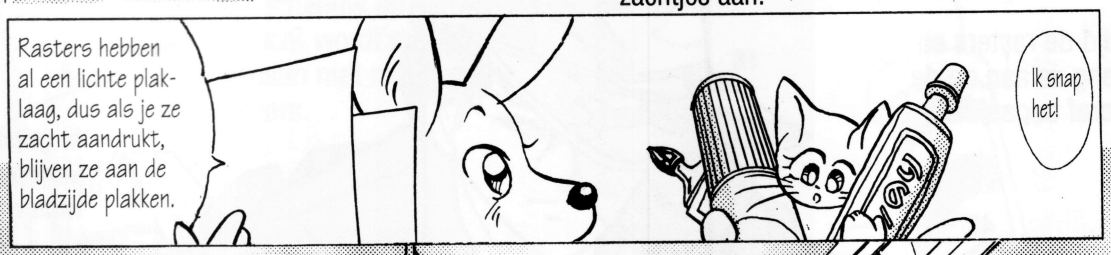
gewoon hobbymesje

Zo breng je rasters aan



1 Snijd een stuk raster uit ongeveer ter grootte van het kader.

2 Leg het raster op de tekening en druk het zachtjes aan.

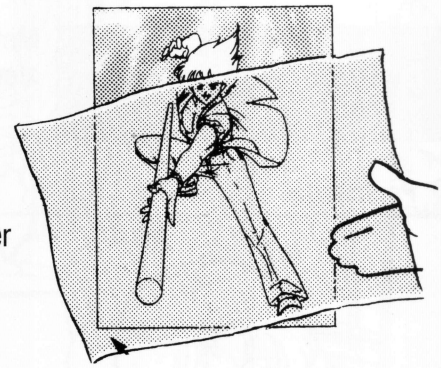


3 Snijd nu zorgvuldig de figuur uit.

Een zwenkmesje is handig voor kromme lijnen.

- **De plaklaag achter op rasters is van dien aard dat het raster loslaat als je te weinig druk uitoefent, zodat je het tijdelijk kunt aanbrengen en later weer kunt verwijderen.**

4 Verwijder het overtollige deel van het raster.



5 Leg een stuk kladpapier over het raster.

- **Als je per ongeluk in het papier snijdt, plak dan een stukje plakband aan de achterkant.**

Het raster ligt precies goed!

6 Wrijf het raster stevig aan met daarvoor bestemd gereedschap.

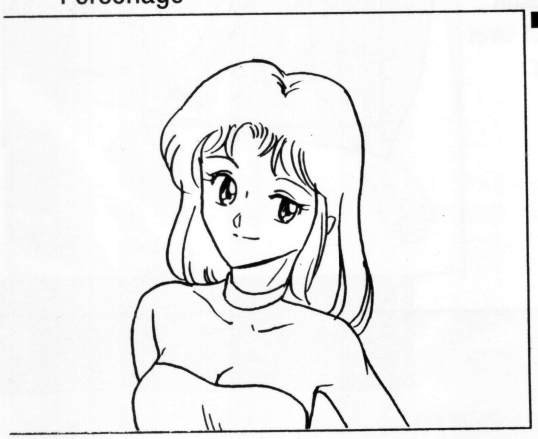
Stevig aanwrijven!

Als je geen speciaal gereedschap hebt, kun je een grote lepel gebruiken.

Werken met rasters

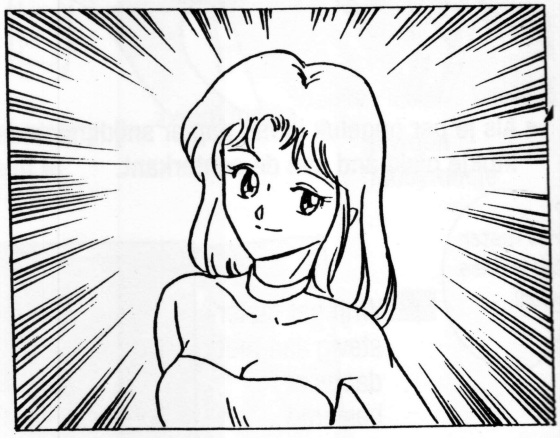
Met verschillende achtergrond- en lijneffecten kun je allerlei sferen creëren, zelfs als het personage hetzelfde blijft.

Personage

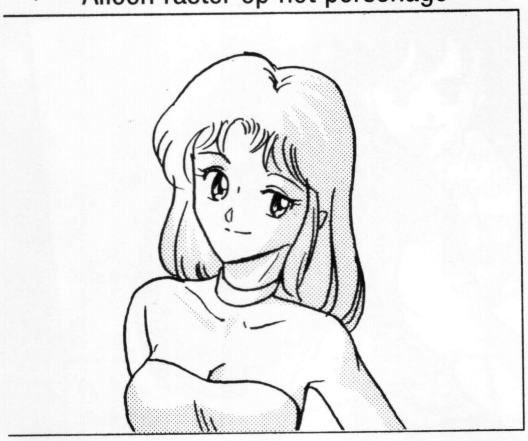


Voeg de achtergrond eraan toe.

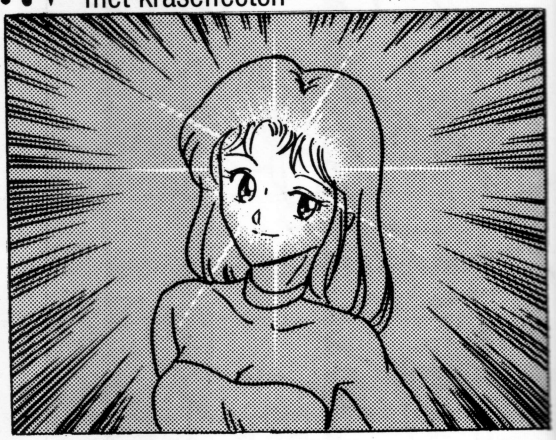
Met effectlijnen



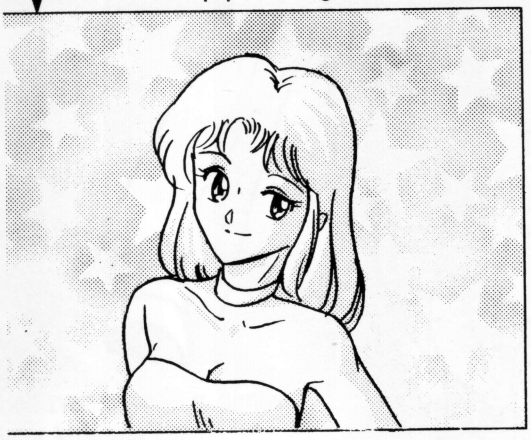
Alleen raster op het personage



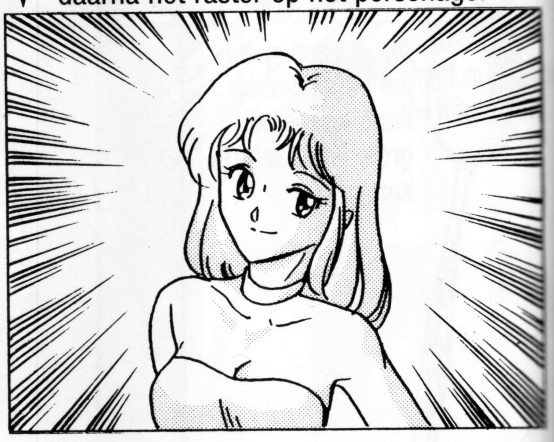
Met een raster over de effectlijnen en met kraseffecten

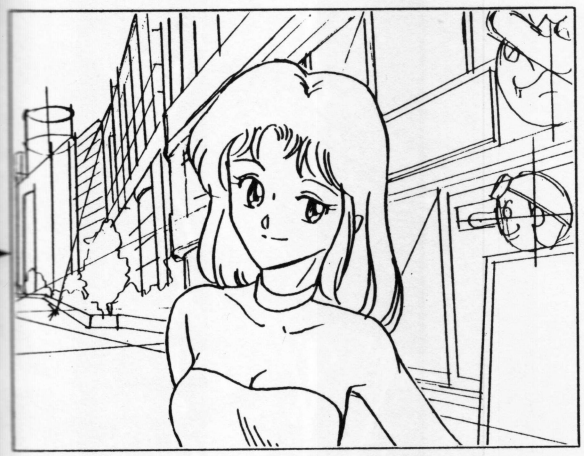


Met raster op personage en achtergrond

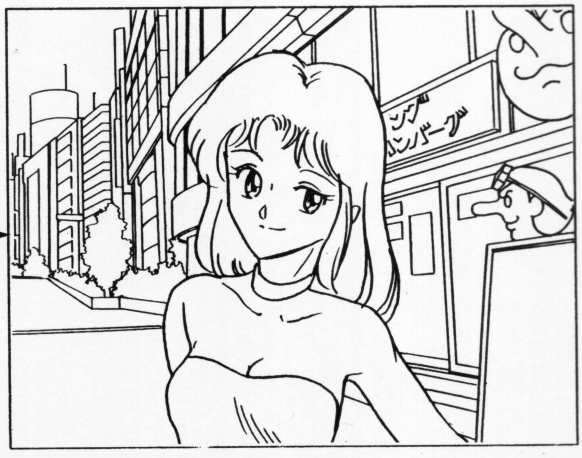


Eerst zijn de effectlijnen aangebracht en daarna het raster op het personage.

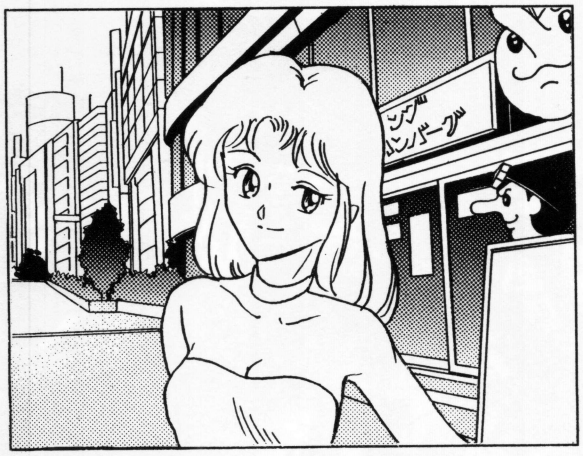




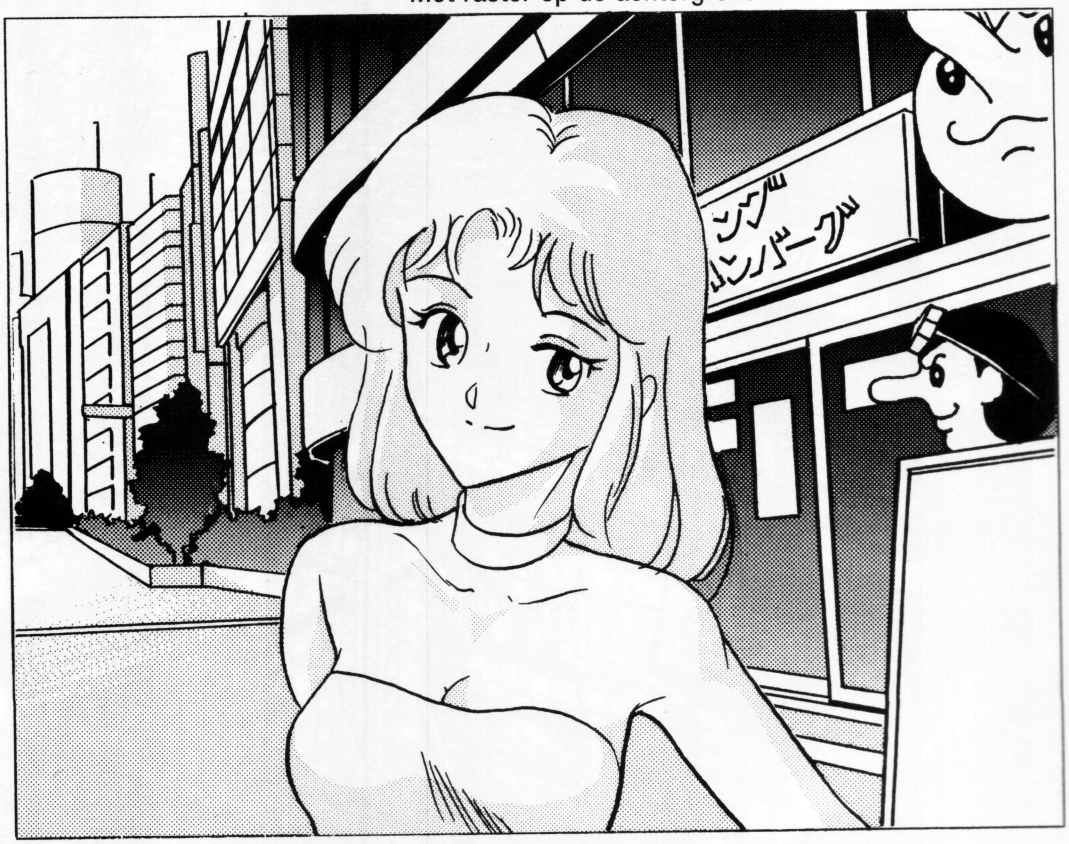
Met geschetste achtergrond



Met ingetekende achtergrond



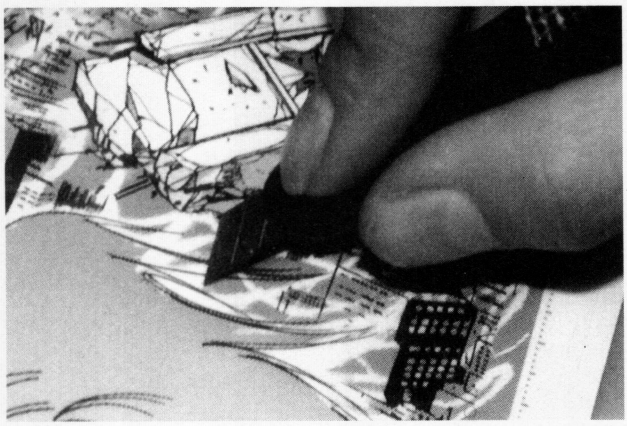
Met raster op de achtergrond



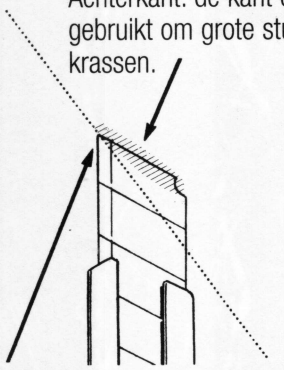
Met raster op personage en achtergrond

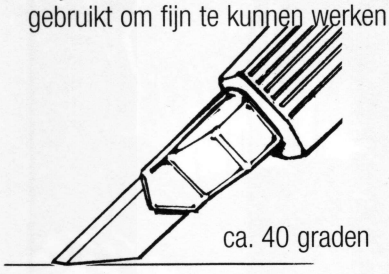
Rastertechnieken

1 Bij aura's e.d. kras je eerst stukjes van het raster weg.

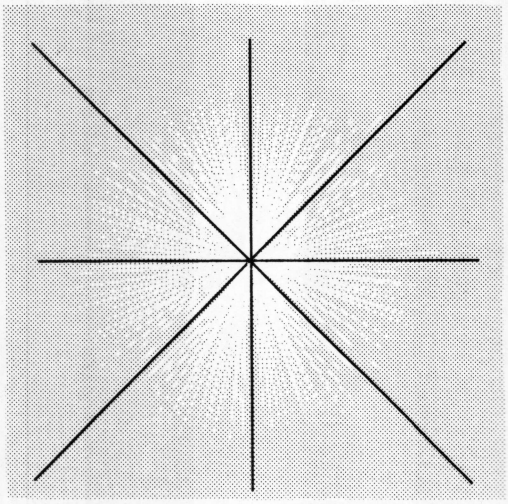


- **Houd het mesje een beetje schuin en kras vrij stevig met de brede, platte kant van het mesje (de achterkant).**
- **Houd het mesje stevig vast.**
- **Werk met een duidelijk beeld van het beoogde resultaat voor ogen.**





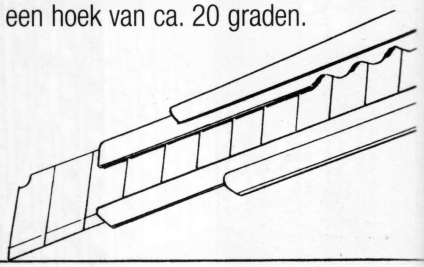
2 Krassen en verloop aanbrengen met een mesje



- **Gebruik de snijkant van het mesje als je niet alle rasterpunten wilt wegkrassen.**
- **Houd het mesje lichtjes vast.**
- **Kras regelmatig, alsof je dunne paralelle lijntjes tekent.**

WAARSCHUWING
Onder sommige hoeken (45 graden diagonaal) kun je rasters niet netjes wegkrassen. Voorkom fouten en teken met een potlood lijnen over het raster die elkaar snijden onder een hoek van 45 graden, zoals rechts afgebeeld, en kras onder evenwijdig lopende hoeken.

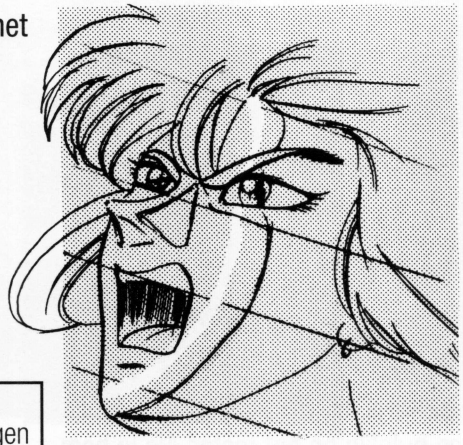
Bovenstaande tekening is gedaan met een hoek van ca. 20 graden.



Rechte lijnen krassen met een liniaal

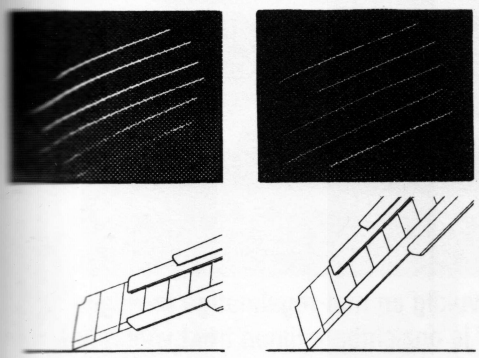
Bij het aanbrengen en wegkrassen van raster is het belangrijk dat je een duidelijk beeld hebt van het gewenste eindresultaat.

Delen zonder raster zijn delen waar licht op valt.



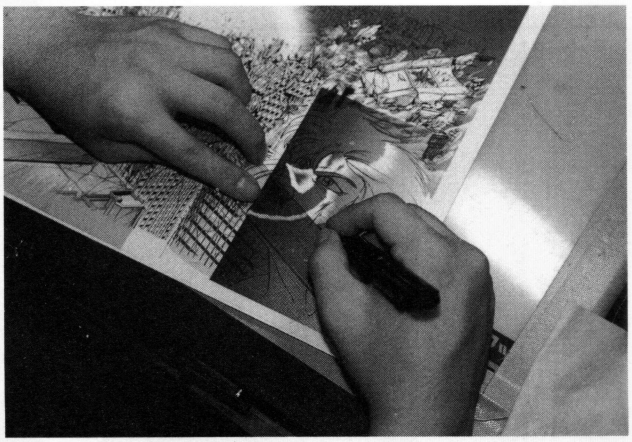
Kras eerst globaal de omtrek in van het deel dat wit moet worden.

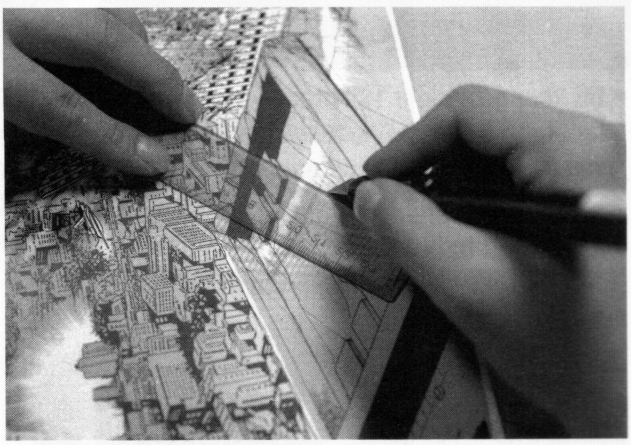
- Druk stevig op de liniaal.
- Houd het mesje stevig vast.
- Als je het mesje laag houdt, krijg je dikke lijnen; als je het wat hoger houdt, worden de lijnen dunner.



vrij laag: 20 graden

wat hoger: 45 graden





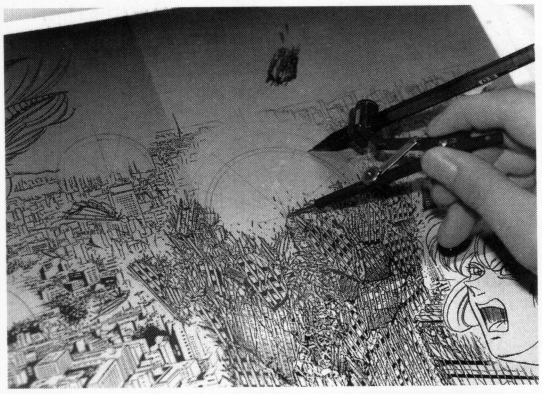
- Schuif de liniaal steeds recht omlaag. (Als de afstand tussen het gerasterde voorwerp en de lichtbron toeneemt, wordt de lichtval evenwijdig.)
- Draai het papier zo dat je makkelijk kunt werken met de liniaal en het mesje.

WAARSCHUWING

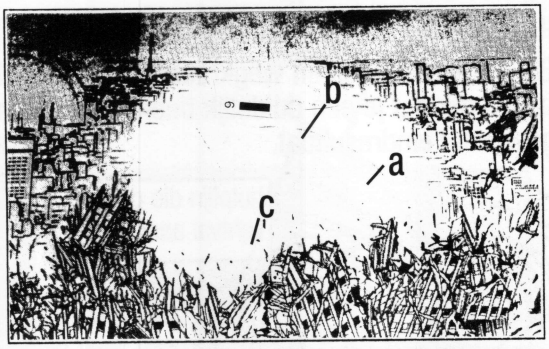
Bepaal eerst waar het licht vandaan komt. (De lichtval dient als leidraad bij het wegkrassen van raster.)

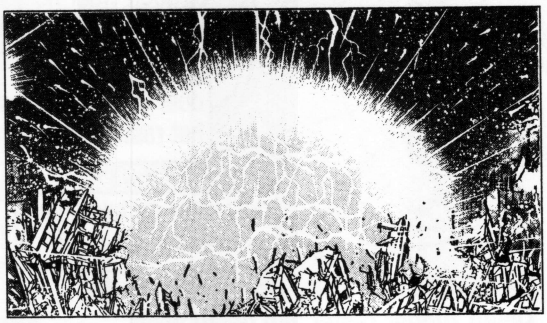
- Licht dat onder 45 graden invalt, is lastig weer te geven in raster. Probeer de hoek dus zo bij te stellen dat het wel kan. De hoek waaronder het licht op het personage hierboven valt, is weliswaar bijna 45 graden, maar de tekenaar heeft die hoek bewust vermeden en voor een hoek gekozen die wel werkt.

4 Lijnen van uitstralend licht



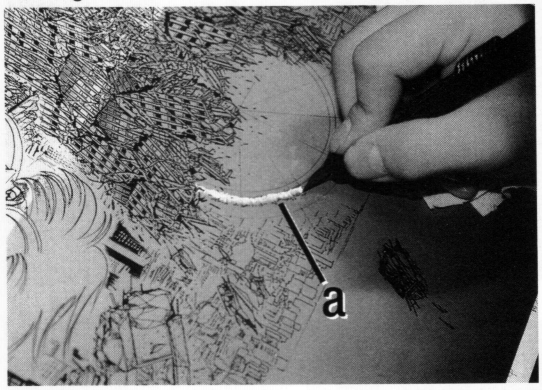
Teken een hulplijn op het raster. Als je hem niet zorgvuldig tekent, heb je grote kans dat het eindresultaat er vervormd uitziet, vooral bij dit soort explosies.





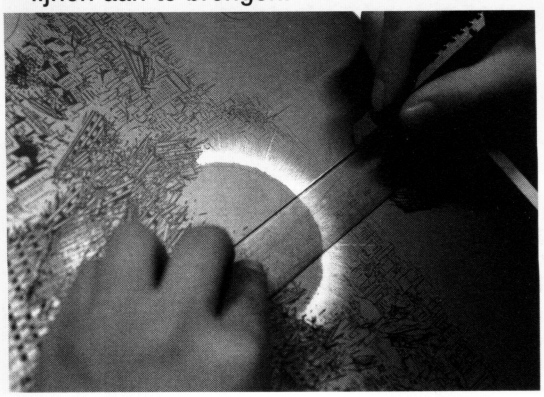
Explosies uit de losse hand en met een liniaal

1. Kras een grote boog 'a' om de explosie weg.

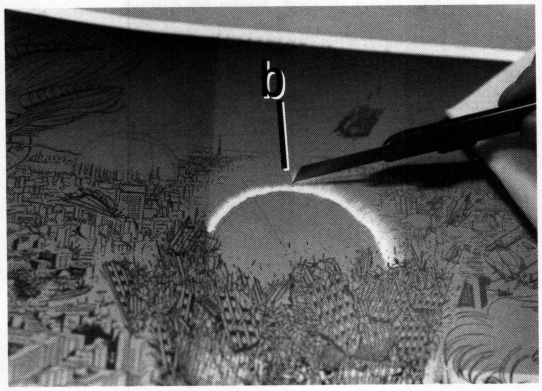


- **Dit keer gebruik je 180 graden van het raster. Houd tijdens het krassen het middelpunt van de halve cirkel in de gaten.**

3. Gebruik een liniaal en mesje om accentlijnen aan te brengen.

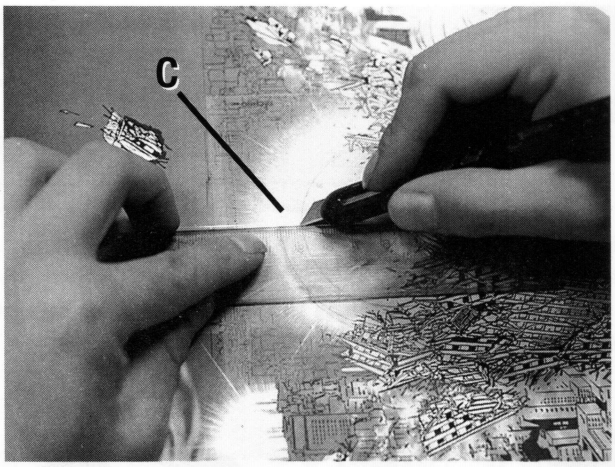


2. Kras uit de losse hand terwijl je het middelpunt in de gaten houdt.



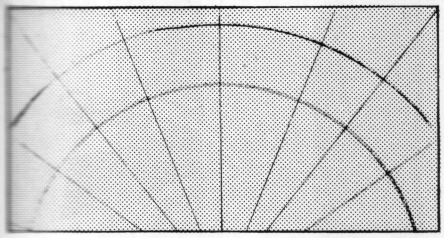
- **Kras zorgvuldig en met regelmatige bewegingen, alsof je onzichtbare lijnen trekt vanuit het middelpunt.**
- **Richt je krasjes op de boog 'b'.**

- **Trek de lijnen vanuit het middelpunt.**

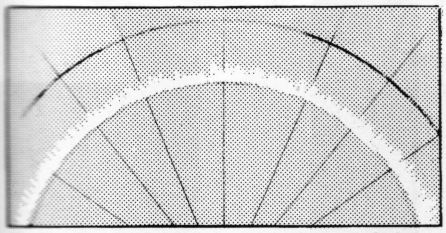


4. Breng een licht raster (hier is een nr. 51 gebruikt) aan op het gedeelte 'c' en kras in de richting van het middelpunt.

Teken flitsen met een liniaal

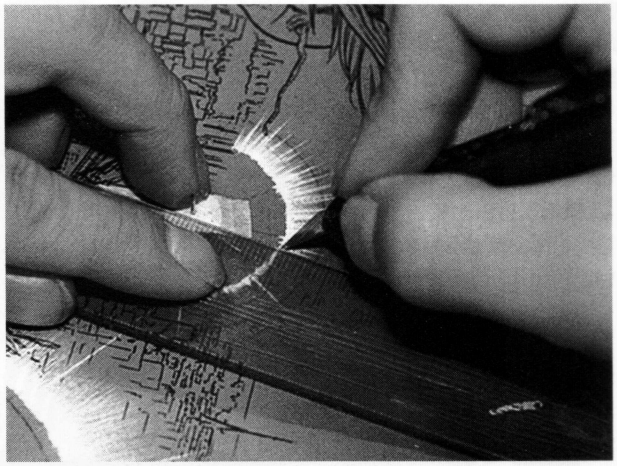


1. Trek hulplijnen om aan te geven waar het krassen begint en eindigt.

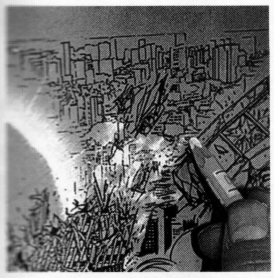


2. Kras uit de losse hand vanaf de binnenlijn.

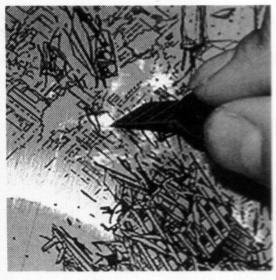
5 Raster verwijderen met een gum



Het gaat makkelijker met een punaise in het midden.
Maak de krasjes niet te lang; verminder tijdig de druk op het mesje.



- **Gebruik een harde inktgum om toonverloop aan te brengen.**
- **Het vergt de nodige ervaring om te weten hoeveel druk je moet uitoefenen op de gum.**



Kras stukken weg bij wijze van rook en zorg dat ze één worden met hun omgeving.

Verlopende grijstonen

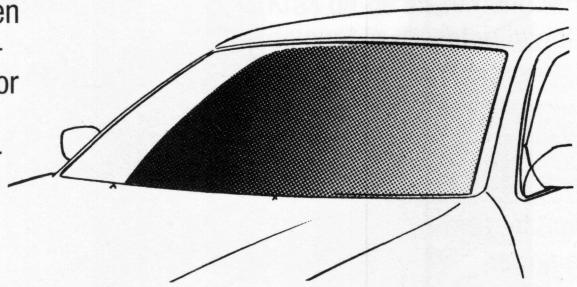
Rasters met verlopende grijstonen – 'gurade' of 'gura' in het Japans – worden gebruikt voor andere kleuren dan zwart.

1 Zwart

alleen met zwart

met zwart en verloop in grijstoon: gebruik een verlopend raster voor de delen waar licht op valt

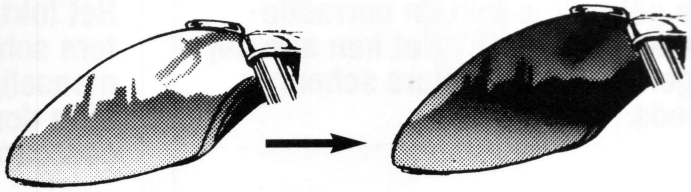
Dingen als de voorruit van een auto moet je als zwart zien – het wit wordt toegevoegd voor de delen waar licht op valt. Laat de welving van de voorruit uitkomen in de manier waarop je het raster snijdt.



2 Nachtscènes

Rasters met verlopende grijstonen zijn ook te gebruiken in nachtscènes.

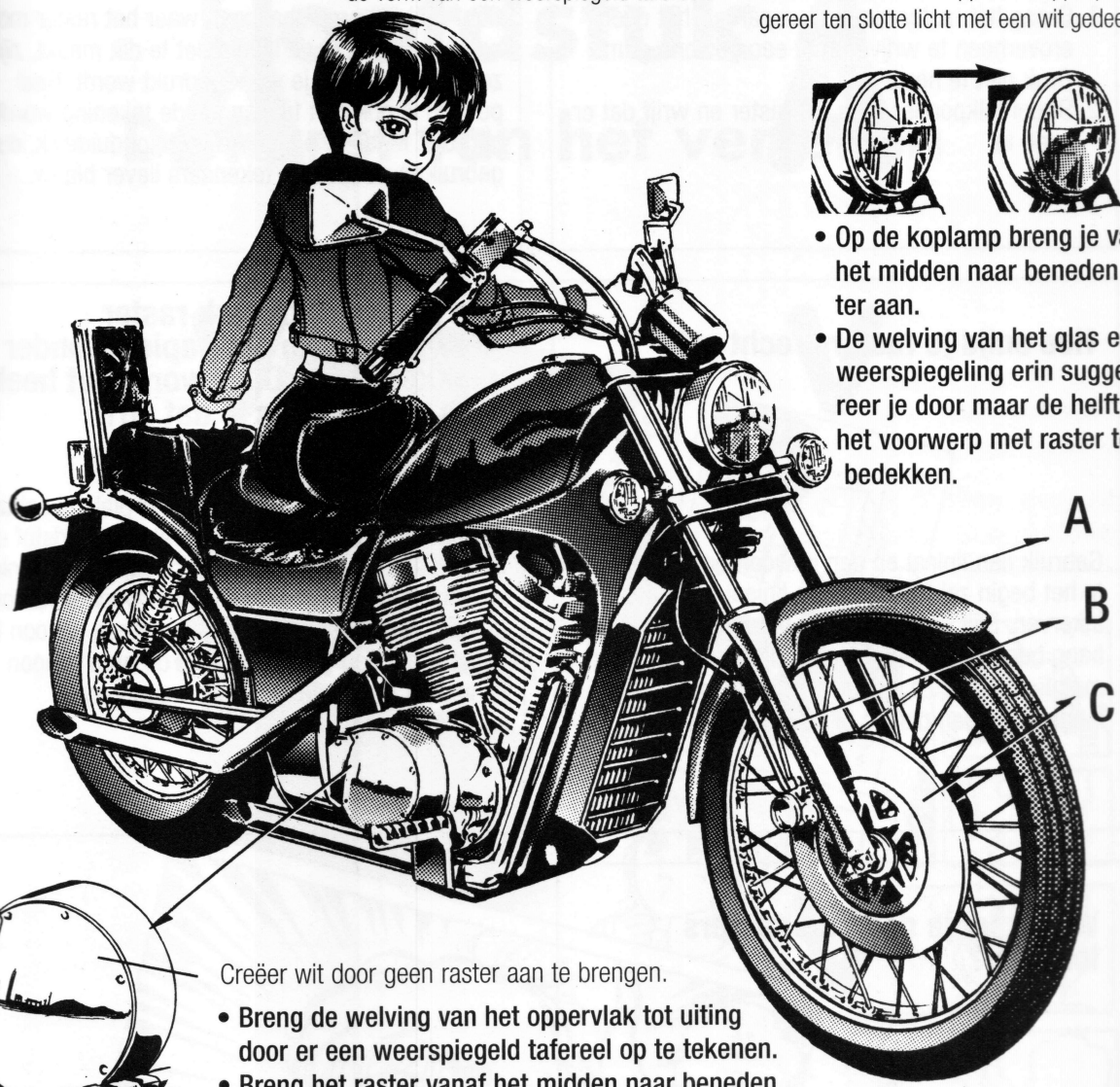
Houd rekening met de weerkaatsing van licht op gewelfde metalen oppervlakken (vooral bij machines) – 'tekari' in het Japans – als je rasters aanbrengt.

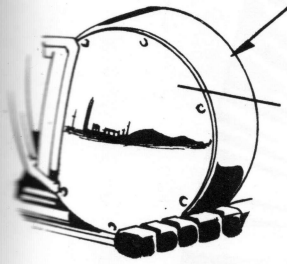


De welving van de tank kun je tot uitdrukking brengen met verlopende rasters in de vorm van een weerspiegeld tafereel.

Breng nog een in grijstoon verlopend raster aan. Voorkom moiré (een patroon vanwege elkaar verkeerd overlappende stippen). Suggereer ten slotte licht met een wit gedeelte.

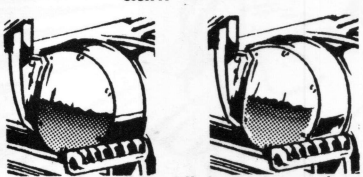
- **Op de koplamp breng je vanaf het midden naar beneden raster aan.**
- **De welving van het glas en de weerspiegeling erin suggereer je door maar de helft van het voorwerp met raster te bedekken.**





Creëer wit door geen raster aan te brengen.

- **Breng de welving van het oppervlak tot uiting door er een weerspiegeld tafereel op te tekenen.**
- **Breng het raster vanaf het midden naar beneden aan.**



- **Door het raster wat weg te snijden bij de contouren komt het driedimensionale karakter van het metaal beter uit.**
- **Moiré is een techniek in manga waarbij twee rasters over elkaar worden gelegd. Als je dit doet met verschillend genummerde rasters, ontstaat door de dichtheid van de stippen een moirépatroon.**

Rustig aan!

1. Besteed vooral zorg aan het raster op het spatbord **(A)**.
2. Wees spaarzaam met raster als je een weerspiegelingseffect creëert, zoals op de verchroomde vork **(B)**.
3. Breng nooit raster aan op kleurloze delen waar licht op valt, zoals het bovendeel van de schijfrem **(C)**.

Hoe gebruik je inkt en correctiemiddel op rasters? Het kan aan mij liggen, maar de rasters scheuren steeds.

Rasters scheuren heel vaak als je met inkt of correctiemiddel werkt. Probeer de volgende technieken eens.

1. Breng het raster aan en 'prepareer' het door eroverheen te wrijven met een gewone gum. Druk niet te hard.
2. Strooi talkpoeder over het raster en wrijf dat er goed in.

Het lukt me maar niet om met rasters schaduw aan te brengen op menselijke huid. Meestal wordt het of te donker of te licht, en je ziet de contouren. Wat moet ik doen?

Geef met blauw globaal aan waar het raster moet komen. Zolang je de lijnen niet te dik maakt, zijn ze niet te zien als je werk gedrukt wordt. Geel potlood is ook niet te zien als de tekening wordt gedrukt. Maar gele lijnen zijn vrij onduidelijk, dus gebruiken de meeste tekenaars liever blauw.

Hoe snijd je rasters recht af?

Gebruik een liniaal en een gewoon hobbymesje. In het begin zal het mesje de liniaal een beetje inkerven. Blijf oefenen totdat het goed gaat. Als je bang bent dat je in je liniaal snijdt, koop dan een metalen liniaal. Ze kosten wat meer, maar gaan langer mee dan plastic of houten linialen.

Als je een groot stuk raster verwijdert, kan het papier eronder plakkerig zijn. Daar wordt het heel vies van. Hoe los je dat op?

Als je raster verwijdert, kan er wat plaksel achterblijven op de bladzijde en dat trekt potloodstof en ander stof aan. Die minuscule deeltjes kun je niet weggummen. Maak er dus een gewoonte van om het stuk waar het raster op zat meteen schoon te maken met een gum. (Zorg dat de gum schoon is, anders kun je de bladzijde weggooien!)

Wat moet je doen als rasters loslaten?

Er zijn drie mogelijkheden:

1. Op kleine rasters kun je een stuk kladpapier leggen en ze stevig aandrukken.
2. Repareer een gescheurd of loslatend raster met plakband.
3. Breng meer raster aan dan nodig is en kras overtollig raster weg. Op die manier blijft het raster beter aan de bladzijde plakken.

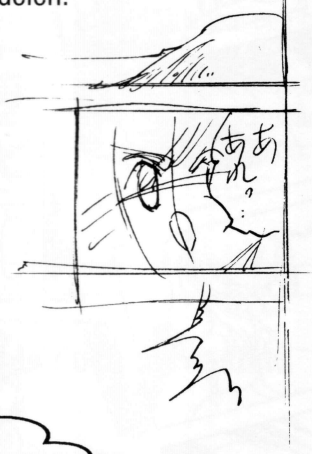
Hoofdstuk 4

De kunst van het vertellen

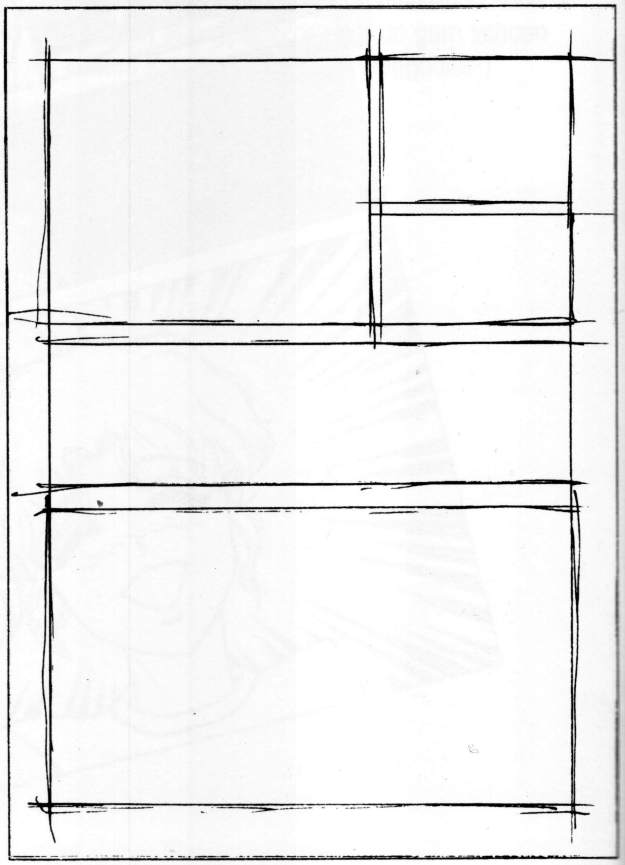
Zo teken je een mangaverhaal

1 Ruwe opzet – 'neemu' in het Japans

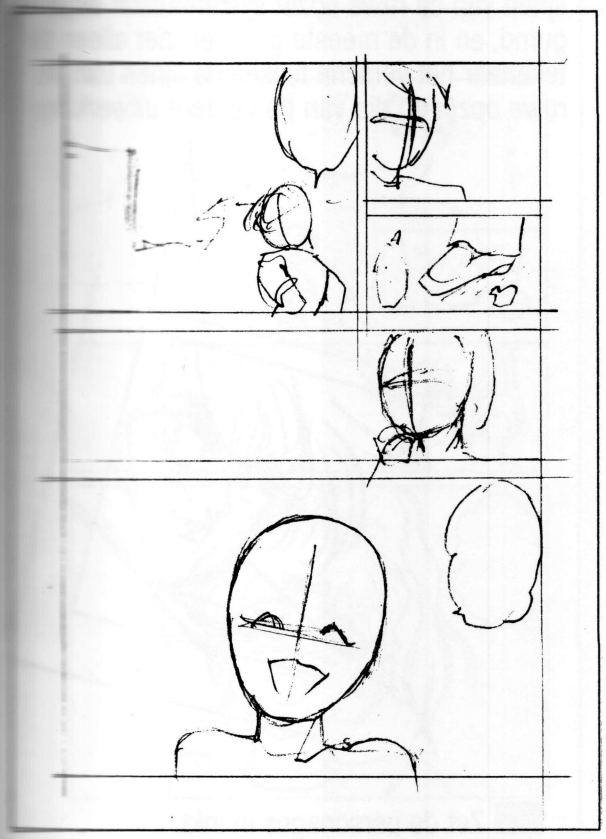
Sommige mensen schetsen meteen de personages en tekstballonnetjes als ze de kaders indelen.



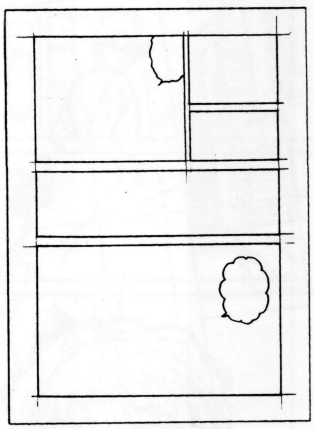
2 Deel alle bladzijden in kaders in.



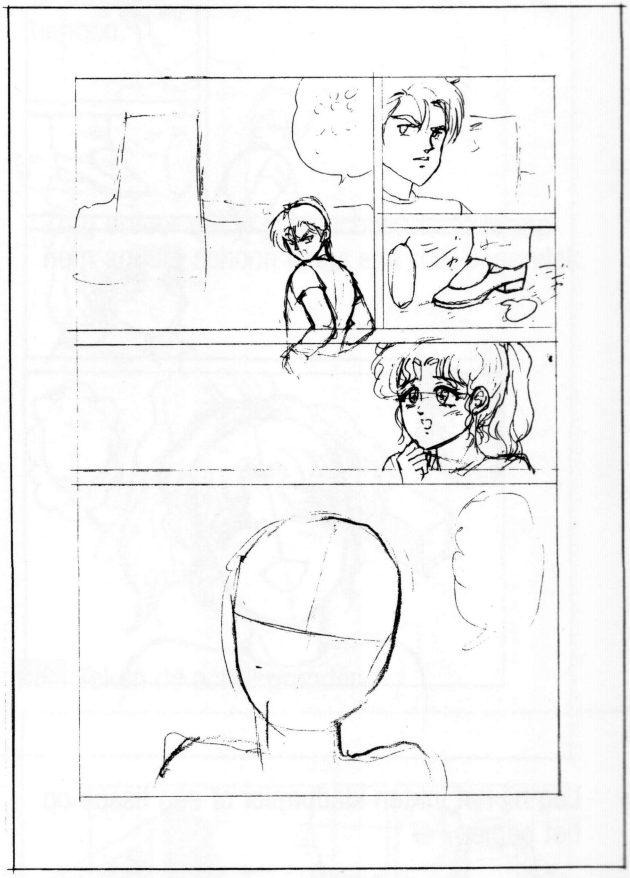
3 Maak een ruwe opzet van de personages en tekstballonnetjes.



Andere tekenaars tekenen de kaders en ballonnetjes eerst met inkt voordat ze de personages doen.



4 Werk de personages verder uit.



En sommige zetten alle tekeningen in inkt, voordat ze de kaders en ballonnetjes doen.

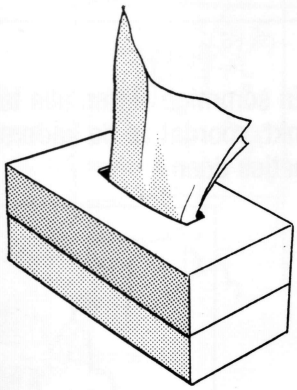
- **De 'neemu' is de ruwe opzet, met de kaders, tekeningen en tekst, en dient als uitgangspunt voor de manga.**

5 De personages worden verder uitgewerkt.

De sfeer van de verdere uitwerking hangt af van de tekenaar. Tijdens deze fase worden de lijnen van de ruwe opzet systematisch uitgegumd, en in de meeste gevallen ziet alleen de tekenaar het verschil tussen de lijnen van de ruwe opzet en die van de verdere uitwerking.

6 Zet de personages in inkt.

Leg bij het inkten kladpapier of een tissue op het papier.

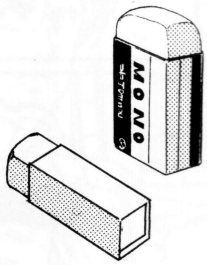


Gebruik een schone tissue want anders wordt de bladzijde vies als je er bladzijden van je 'neemu' op legt.

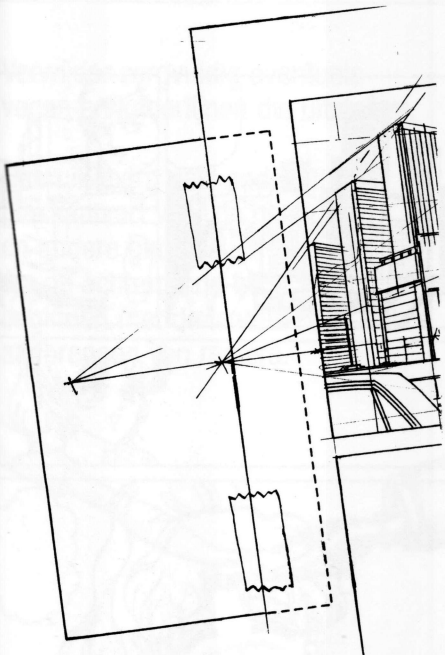
7 Gebruik indien nodig een gum.

Normaal gebruik je een gum pas als de achtergronden geïnkt zijn en alle correcties en rasters zijn aangebracht. Maar als je de achtergrond niet kunt tekenen zonder hem eerst te schetsen, kun je wel eens een gum nodig hebben.

Zorg ervoor dat je gum schoon is. Schraap hem anders schoon langs een ruw oppervlak.



8 Teken de achtergronden.



Als je met perspectief werkt in je achtergronden is het handig om nog een stuk papier aan je blad vast te maken voor de verdwijnpunten.

Gebruik hier goedkoop papier voor. Het blad wordt er vaak met afplaktape aan vastgemaakt, vooral als er een liniaal wordt gebruikt.

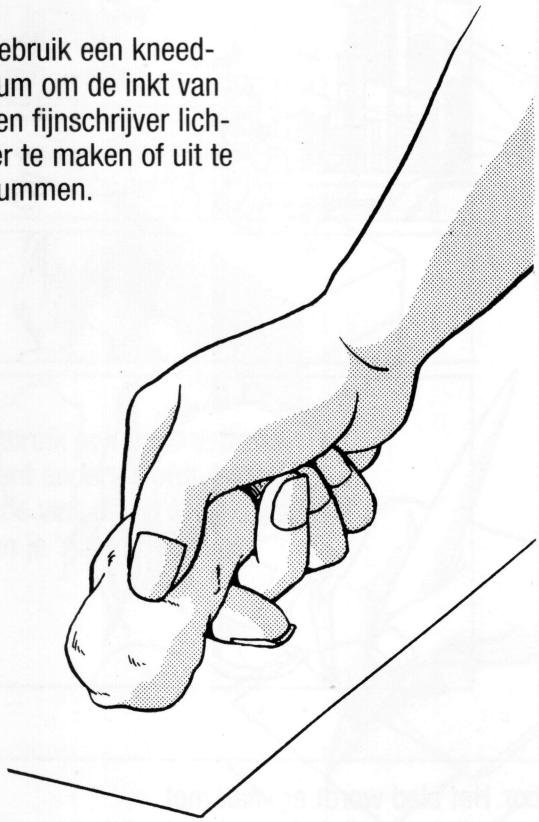
9 Zet de achtergronden in inkt.

Gebruik ook kladpapier en afplaktape als je de achtergronden inkt.

De ramen en andere gedetailleerde gedeelten worden uitgewerkt in de correctiefase.

10 Gebruik een gum.

Gebruik een kneedgum om de inkt van een fijnschrijver lichter te maken of uit te gummen.



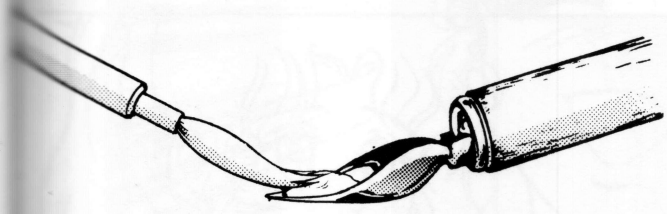
11 Breng effectlijnen en geluidseffecten aan.

Maak in deze fase het haar zwart.

Na een eenvoudige, ruwe schets breng je met inkt de effectlijnen en geluidseffecten aan.

Verwijder zorgvuldig eventuele vegen en kaderlijnen die uitsteken.

Gebruik extra dekkende witte plakkaatverf voor de gebouwen en andere gedetailleerde delen. Als de achtergrond klaar is, kun je beginnen met de laatste fase: het aanbrengen van rasters.

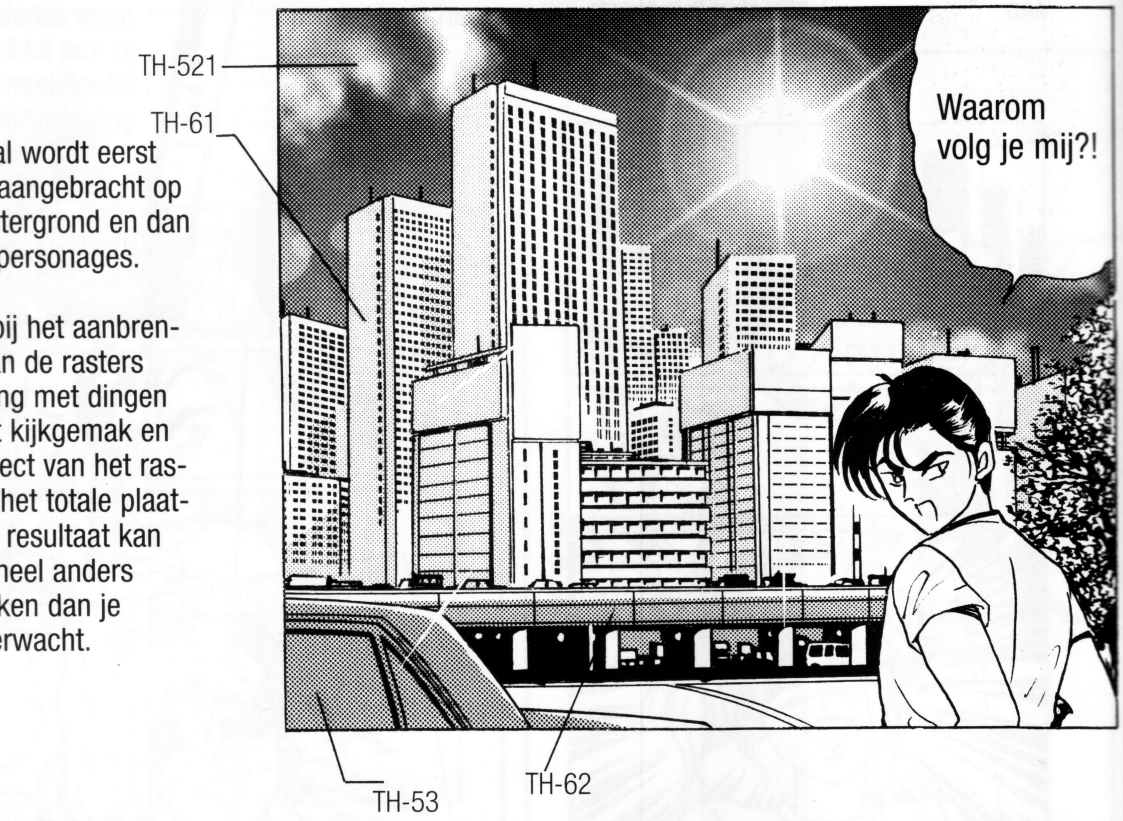


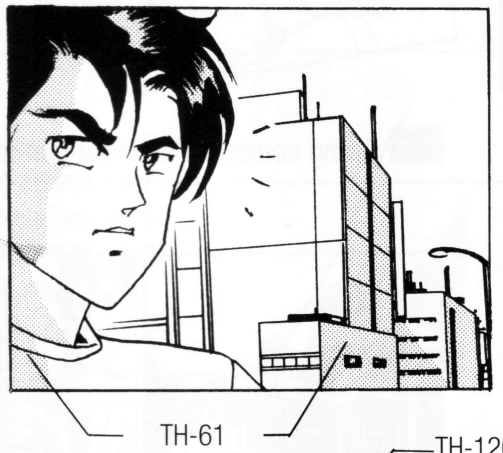
12 Breng correcties aan met correctiemiddel.

13 De rasters aanbrengen.

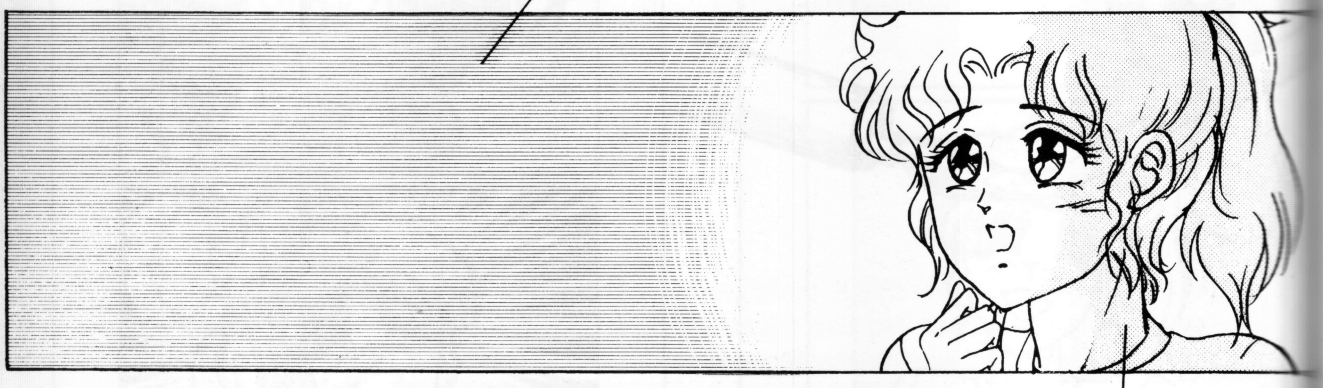
Meestal wordt eerst raster aangebracht op de achtergrond en dan op de personages.

Houd bij het aanbrengen van de rasters rekening met dingen als het kijkgemak en het effect van het raster op het totale plaatje. Het resultaat kan soms heel anders uitpakken dan je had verwacht.





C-40 is een LetrasetTM raster en TH-rasters zijn speciaal ontworpen rasters.



- Deze bladzijde is gemaakt met B4-papier, het formaat waarop manga voor tijdschriften wordt getekend.
- Voor een tijdschrift wordt het werk verkleind tot 82%.

14 Het eindresultaat.

De ruwe opzet (neemu)

Een 'neemu' is de ruwe opzet of blauwdruk voor een manga.

Dit is de eerste neemu voor de inleiding van een manga. In de inleiding komen de belangrijkste en moeilijkste elementen van een manga aan bod. Op blz. 1 zijn dat:
1. de introductie van de personages (persoonlijkheid)
2. de setting van het verhaal
3. de onderlinge relatie tussen de personages
4. het duidelijk aangeven van de richting of het thema van het verhaal

Dat moet je ook tekenen om de lezer nieuwsgierig te maken.

eerste opzet

De eerste opzet moet van een kinderlijke eenvoud zijn. Het gevolg is echter dat de persoonlijkheid van het personage te kinderachtig wordt, waardoor de strip niet geschikt is voor het beoogde publiek.

De tekeningen zijn echt waardeloos, hè? Ze kunnen ermee door, zolang de inhoud maar te begrijpen is.

tweede opzet

Het basisconcept en de plot zijn in de tweede opzet hetzelfde als in de eerste, snap je?

- **Sommige mensen maken in de eerste opzet al zorgvuldige schetsen. Soms zijn ze met zoveel zorg getekend dat je ze zo kunt uitvergroten en gebruiken als basis voor de uiteindelijke manga.**

derde opzet

De inhoud van de derde en vierde opzet is vrijwel hetzelfde als die van de eerste opzet. De tekenaar blijft echter dingen uitproberen en veranderen, zoals het geslacht van de personages, hun manier van spreken en hun onderlinge relatie.

vierde opzet

Er is het nodige veranderd sinds de eerste opzet.

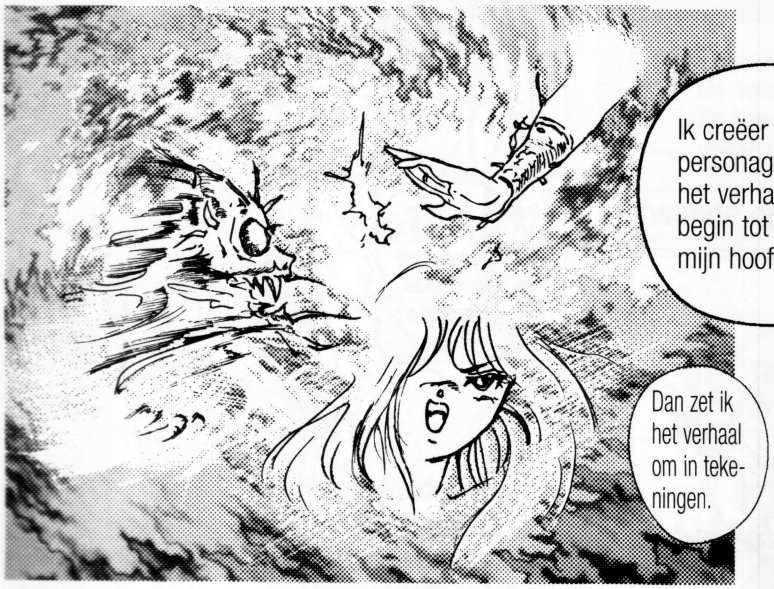
In de tweede opzet is het meisje te drammerig en berekenend, en het meisje in de derde opzet is te egoïstisch en niet lief genoeg. In zulke gevallen kun je het best de gulden middenweg kiezen.

Zo maak je een ruwe opzet

Heel veel mensen willen manga tekenen, maar weten niet hoe ze een ruwe opzet moeten maken of een verhaal moeten schrijven. Dus hoe maak je een ruwe opzet? Professionele mangatekenaars staan voor dezelfde lastige opgave.

Teken eerst iets.

Schrijf er dan wat tekst bij.

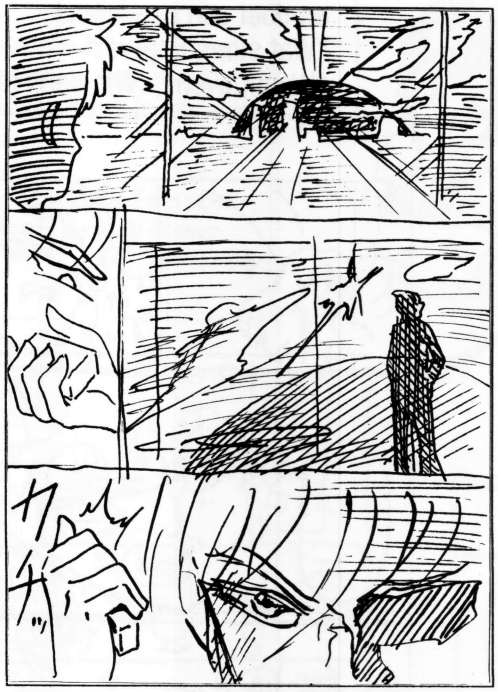


Case 1

De eerste tekeningen veranderen nog voortdurend, maar…

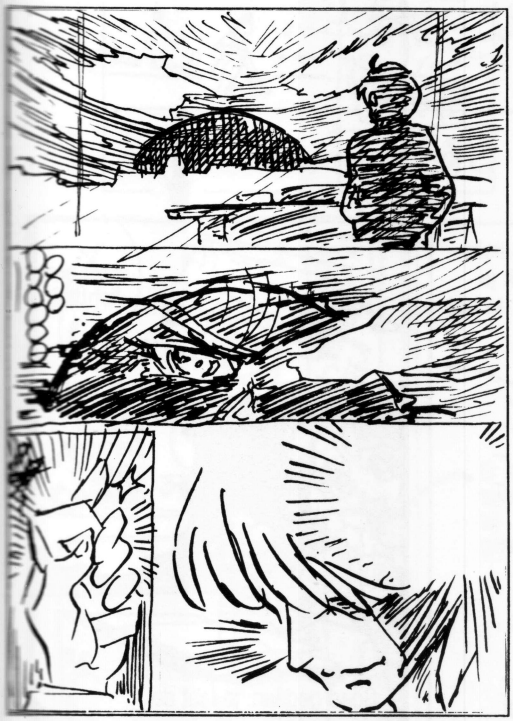
…het belangrijkste is dat je het momentum vasthoudt en blijft tekenen!

Een ruwe opzet in woorden
Toen scheen de felrode ondergaande zon in de avondschemer door het raam, terwijl de wolken het majestueuze zonlicht omvatten. De silhouet van de hoofdpersoon tekent zich af tegen de rode hemel. Hij zegt: "Blijf bij wat je gemaakt hebt." De gouden schittering van een klein doosje in zijn linkerhand weerkaatst in zijn oog als hij zijn vinger naar het knopje brengt. Dan...



Case 2

Teken de setting en voeg er tekst aan toe, alsof je een film maakt.



- **Terwijl je je ideeën en beelden onder woorden brengt, begint het verhaal zich vaak zelf te schrijven.**

Case 3

personage	tekst setting
A B	"Laat me met rust." kijkt achterom
A B	"Ik hou van je." wijd shot: stormachtige wind
C	nieuw personage komt ten tonele en doet een handstand "Wat stom. Engerd." "Wacht even… Wie denk je wel…"

Het is alsof je een tekenfilm of een tv-serie bekijkt:

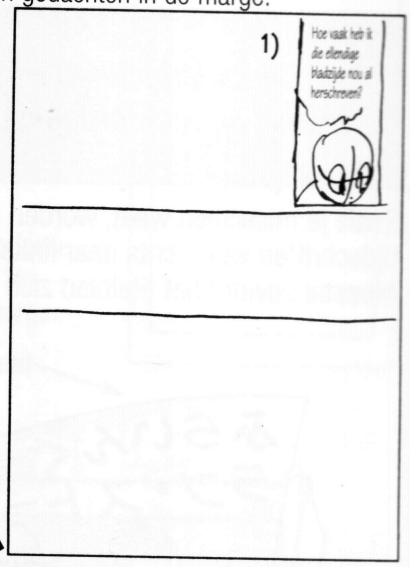
Je kunt heel makkelijk alles uitleggen met tekst, maar probeer zoveel mogelijk de beelden te laten spreken.

Bijvoorbeeld:

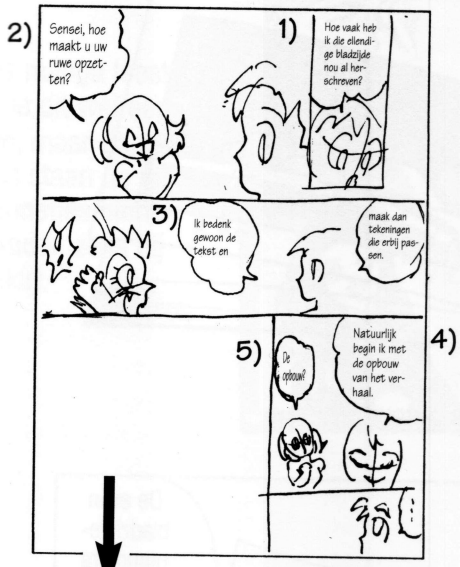
Case 4

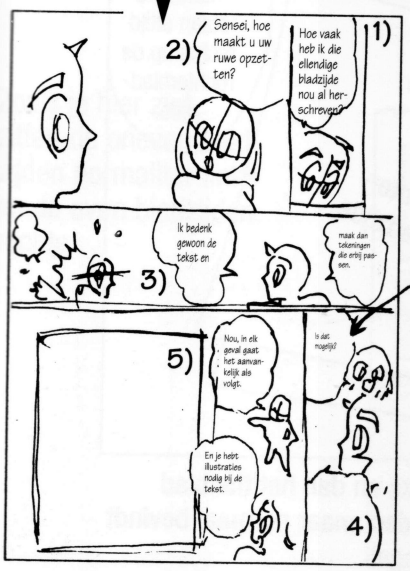
1) Hoe vaak heb ik die ellendige bladzijde nou al herschreven?
2) Sensei, hoe maakt u uw ruwe opzetten?
3) Ik bedenk gewoon de tekst en maak dan tekeningen die erbij passen.
4) Natuurlijk begin ik met de opbouw van het verhaal.
5) De opbouw?
6) Nou ja, zo begin je dus. En je moet beelden hebben die bij de woorden passen.

Tijdens de ruwe opzet schrijf ik op kladpapier ideeën en gedachten in de marge.

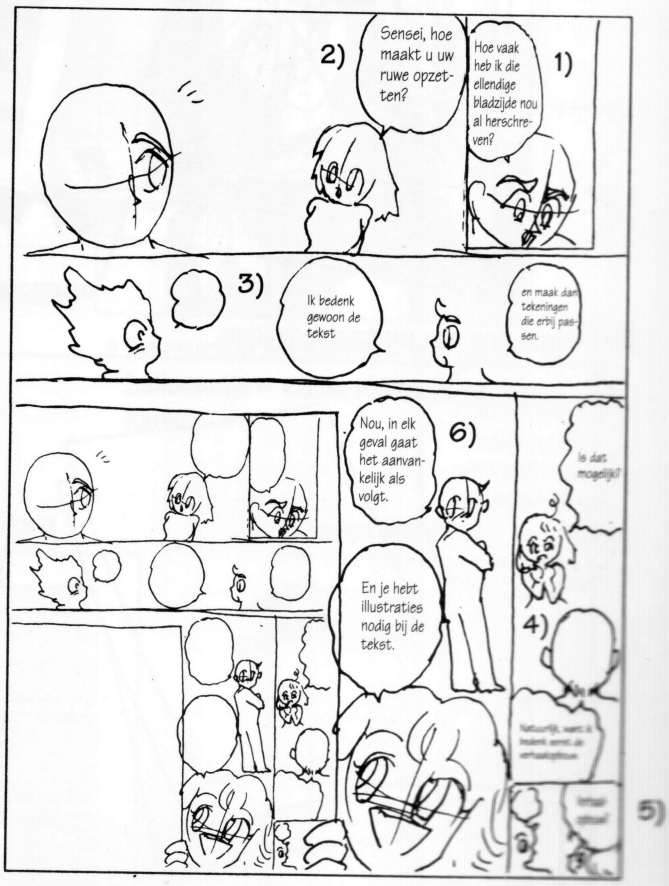


Bedenk aan het begin van het verhaal welke persoonlijkheid de personages hebben, welke onderlinge band ze hebben en hoe die zich ontwikkelt.





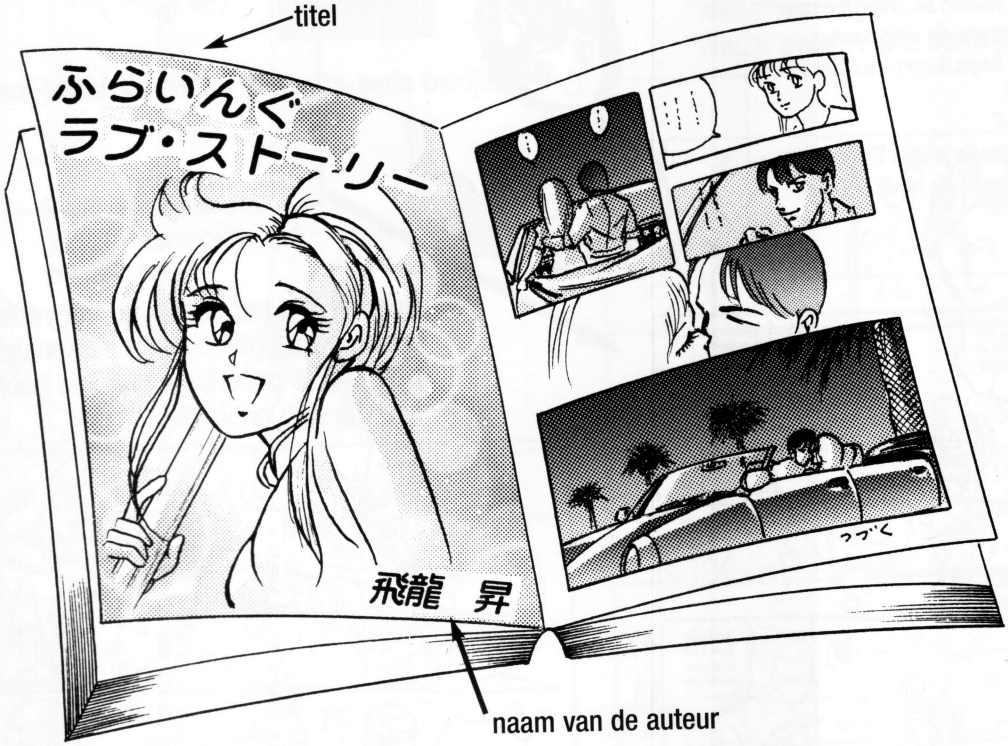
Er is een tekstregel bij gekomen.



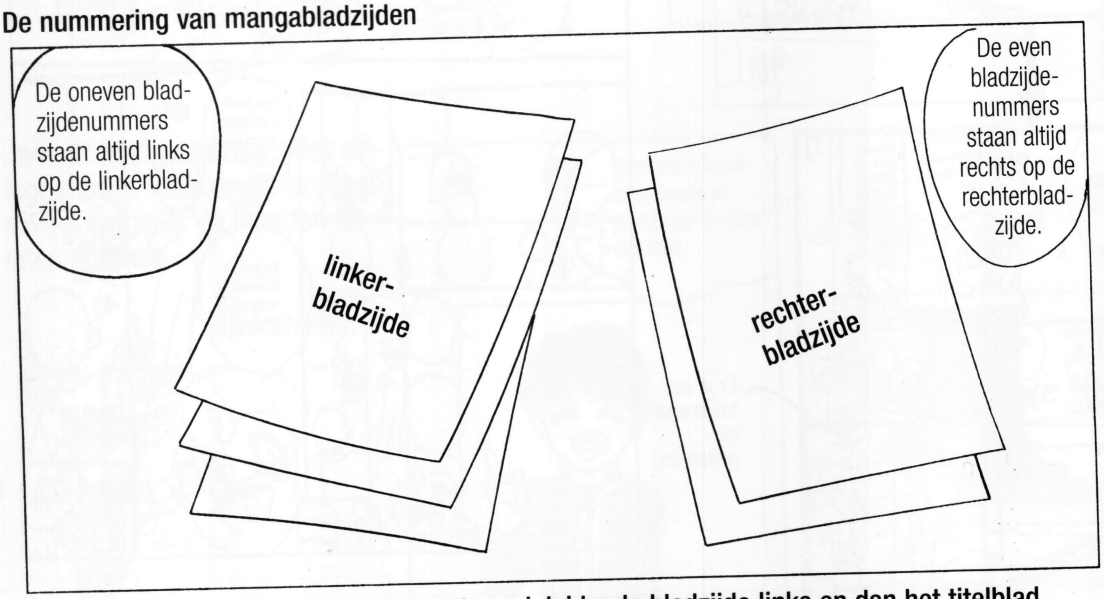
De kaderindeling – linker- en rechterpagina's

Zoals je misschien weet, worden manga-tijdschriften van rechts naar links gelezen. Meestal bevindt het titelblad zich links.

de omslag van een dicht mangatijdschrift

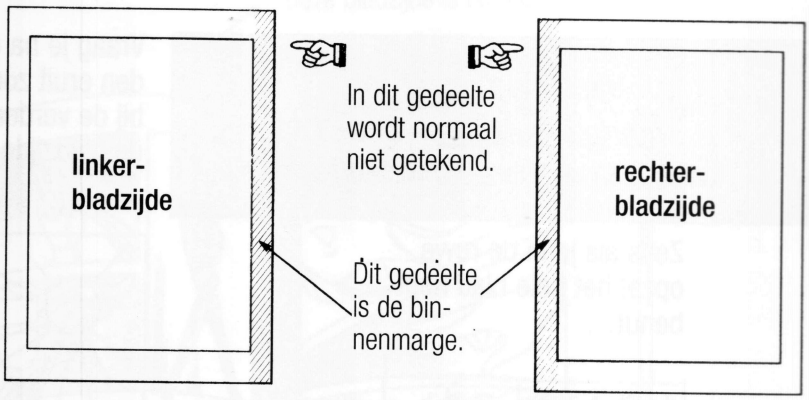


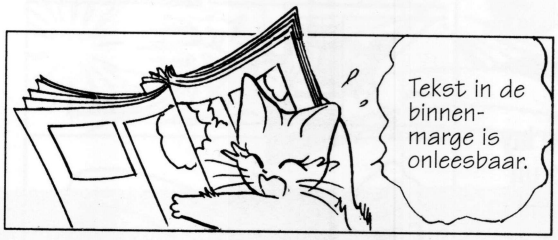
De nummering van mangabladzijden



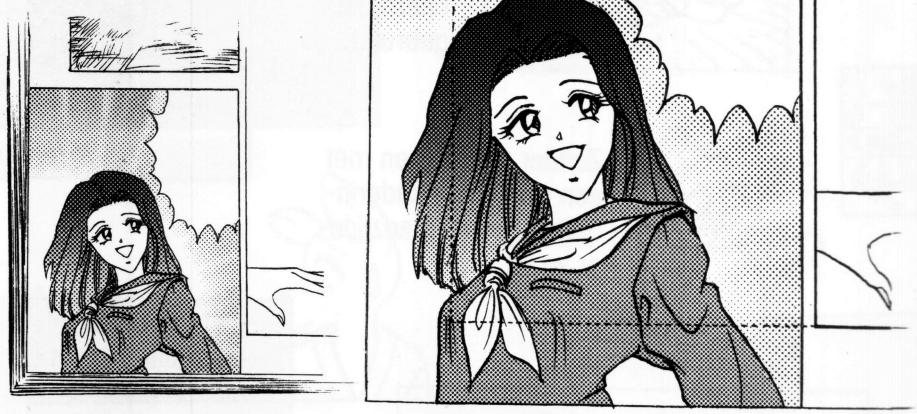
- **Er zijn manga's met een inleidende bladzijde links en dan het titelblad rechts, of met een spreadsheet van twee bladzijden, maar normaal bevindt de eerste bladzijde zich links. Houd je aan die regel.**

De binnenmarge van een manga heet 'nodo' ('hals') in het Japans. Een tachikiri – een tekening die tot de rand van de bladzijde loopt – stopt bij de marge.





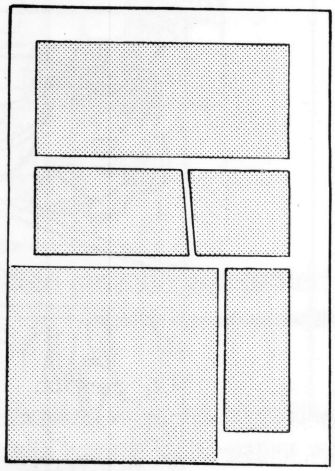
Als je manga leest, kom je dit wel eens tegen, maar doorgaans staan de tekstballonnetjes binnen het kader, zelfs bij tachikiri.



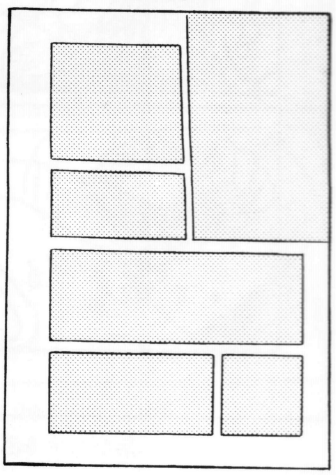
- **De cruciale elementen – het gezicht en ballonnetje – vallen ruimschoots binnen het kader.**

Zoals je hier ziet, zitten de oneven bladzijden normaliter links en de even bladzijden rechts.

oneven bladzijden



even bladzijden



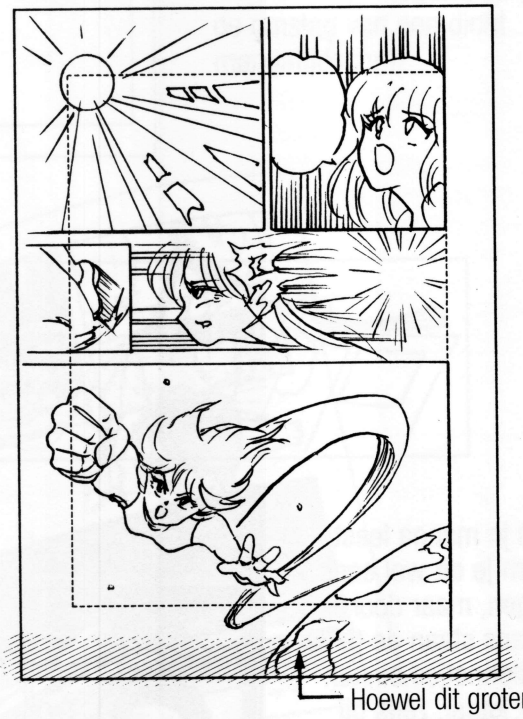
Van ruwe opzet tot mangabladzijde – deel 1

Tachikiri en de linker- en rechterpagina's

Vraag je na de ruwe opzet af hoe de bladzijden eruit zouden zien in boekvorm. Houd er bij de verdere uitwerking rekening mee of de bladzijde links of rechts komt.

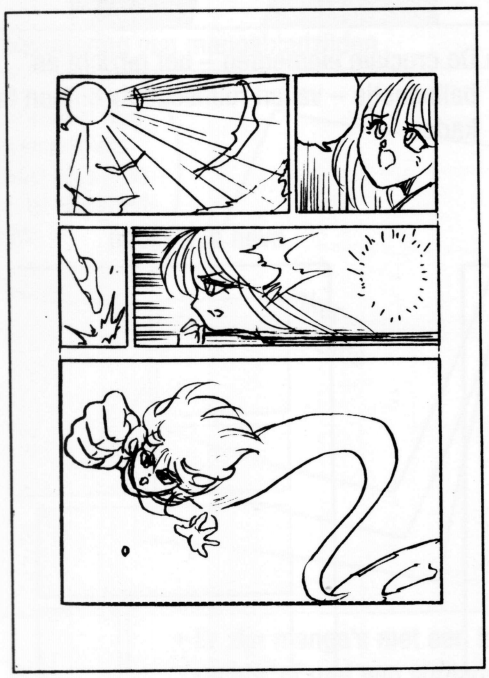
Zelfs als je in de ruwe opzet het hele blad hebt benut…

…ziet de layout er zo uit als je tachikiri (op de linkerbladzijde) gebruikt.



Hoewel dit grotendeels wegvalt als het in een tijdschrijft wordt afgedrukt, kun je met tachikiri een illustratie extra nadruk geven.

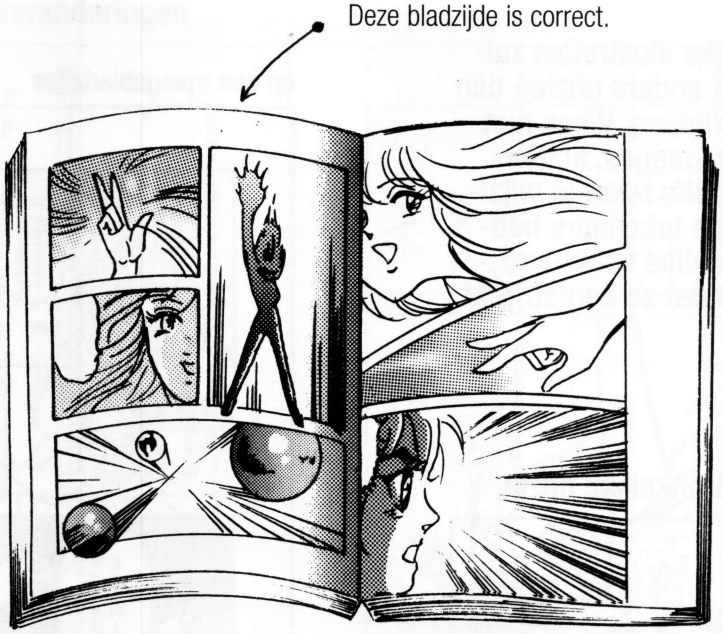
Zonder tachikiri en met een orthodoxe kaderindeling ziet de bladzijde er zo uit.



Tachikiri gebruik je:

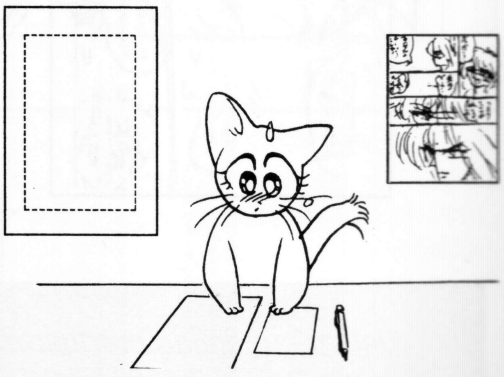
1. om de afbeeldingen extra kracht te geven.
2. om de aandacht te vestigen op een bepaald kader.
3. als er veel kaders op een bladzijde staan en je elk kader zo groot mogelijk wilt maken.

Als je de linker- en rechterbladzijde door de war haalt, ziet de linkerbladzijde er uiteindelijk zo uit.



Van ruwe opzet tot mangabladzijde – deel 2

De bladzijden variëren in grootte



Het overbrengen van de ruwe opzet op de mangabladzijden kan lastig zijn als de bladzijden variëren in grootte.

Teken gewoon wat groter!

- **Sommige mensen gebruiken vanaf het begin B4-papier voor de ruwe opzet of ze maken fotokopieën waarbij ze B5-papier vergroten tot B4-formaat.**

Je uiteindelijke illustraties zullen er beslist anders uitzien dan de eerste schetsen. Wees niet bang om personages, achtergronden en zelfs tekst te wijzigen. Sommige tekenaars hebben letterlijk alles veranderd tegen de tijd dat ze een strip af hebben.

op een mangabladzijde

oorspronkelijke opzet

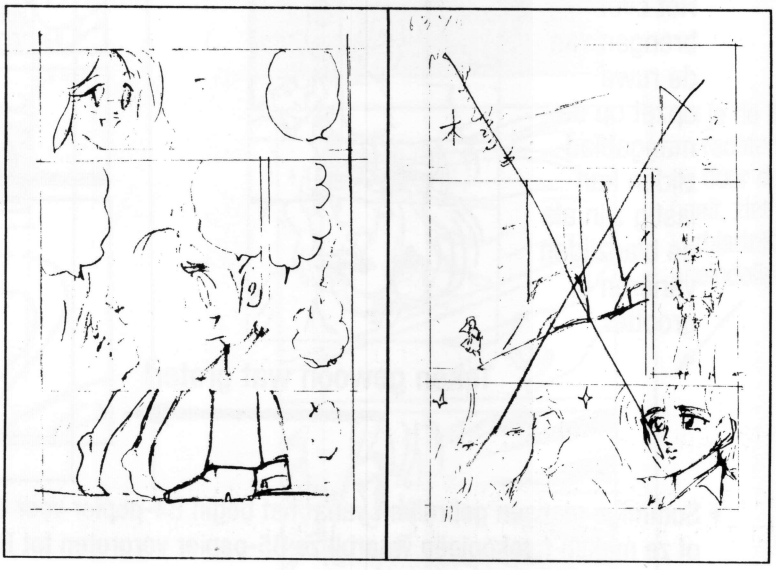
Het werk komt tot leven.
Het totale beeld verandert al naargelang de timing, je stemming en je gevoelens!

De kaderindeling corrigeren
Opmerkingen over de lay-out

linkerbladzijde

rechterbladzijde

Wanneer tekenaars een ruwe opzet maken, moeten ze vaak vaststellen dat ze steeds dezelfde kaderindeling hanteren. Probeer de kaderindeling te variëren.



De linkerbladzijde met veranderingen

Als je de kaderindeling wilt wijzigen, bedenk dan eerst welk kader je groter wilt hebben en kijk dan welke kaders wel kleiner kunnen.

Voorbeeld: de linkerbladzijde met veranderingen.

grote kaders = belangrijke kaders

- **De gemiddelde manga heeft 5 à 6 overzichtelijke kaders per bladzijde. Vertellende scènes vergen doorgaans meer kaders dan actiescènes.**

Tips voor grote kaders

① De vijand vuurt.
② Het hoofdpersonage slaat de kogel neer.

Deze toelichting klopt niet helemaal met de plaatjes rechts en moet dus worden herschreven.

De scène waarin de bijzondere krachten van het hoofdpersonage blijken, geldt natuurlijk als het hoogtepunt.

Op elke bladzijde moet één plaatje staan dat echt opvalt. Zulke plaatjes komen in alle mangagenres voor, maar vooral in actiemanga.

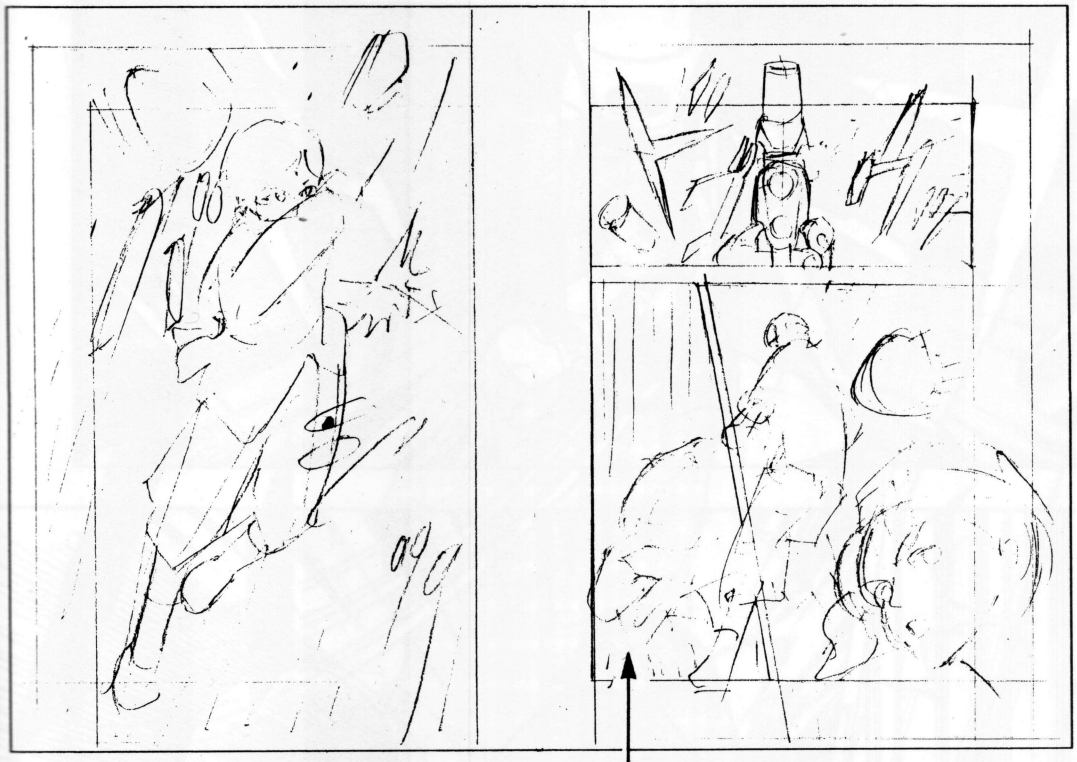
Op elke bladzijde moet ook een climax voorkomen. (Het plaatje met de climax is meestal ook het grootste op de bladzijde.) Variatie in de grootte en vorm van de kaders is ook belangrijk, want anders wordt het saai voor de lezer.

Voor het moment waarop de kogel komt aansuizen, is één klein plaatje hier voldoende. Probeer met je kaders de spanning in de scène tot uiting te brengen.

• **Climax – met een plaatje dat groter is dan de andere wordt de aandacht van de lezer getrokken.**

Als je een vuurgevecht of andere strijd illustreert, mag de actie best een aantal bladzijden beslaan om ten slotte in een groot kader te culmineren.

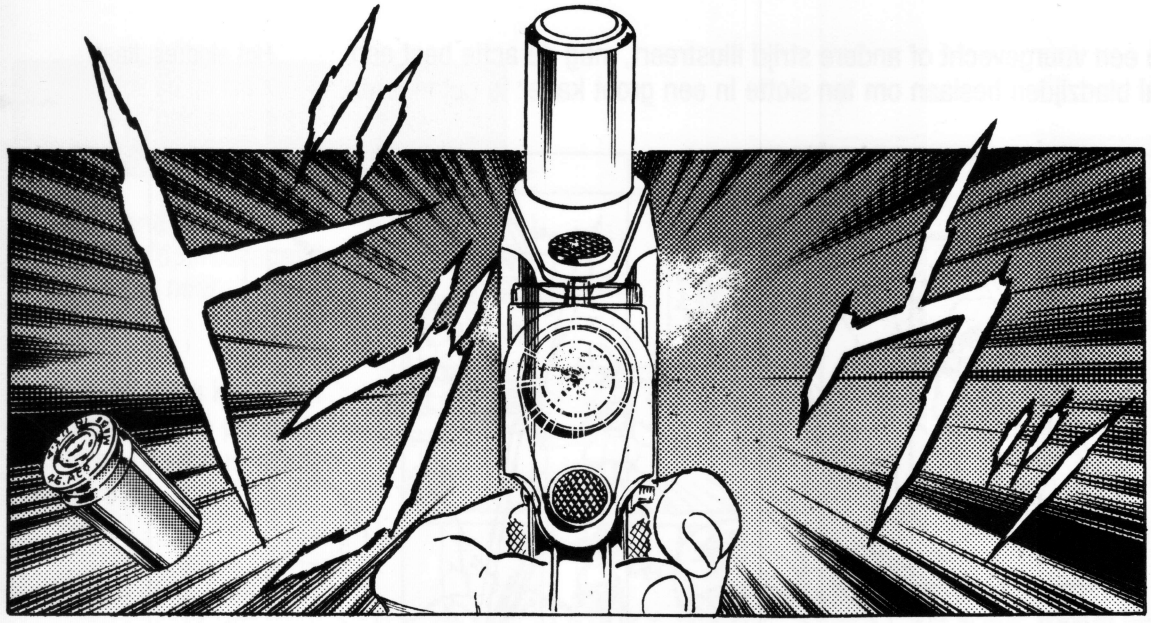
Het eindresultaat staat op de volgende bladzijde. →



Een andere techniek is om met een klein kader het volgende, grote kader beter uit te laten komen.

- introductie hoofdpersonage
- introductie nieuw personage
- introductie van een setting of scène
- climax, speciale technieken
- laatste scène
- emotionele gebeurtenissen en verandering van gedachten bij personages
- uitroepen als 'O nee!' en 'Wauw!'
- verbazing (blijdschap/verdriet)
- psychologische veranderingen of scènes die dit soort veranderingen teweegbrengen
  - ➔ een of andere setting
  - ➔ iets wat gezegd wordt
  - ➔ een bekentenis

- **De meesten lezen manga op hun gevoel, zonder een bepaalde logica te volgen. Het is aan de auteur om te bepalen welke kaders nadruk moeten krijgen. Let daarbij op het volgende:**
  - **welke boodschap wil je overbrengen?**
  - **welke informatie heeft de lezer nodig om je verhaal te volgen?**

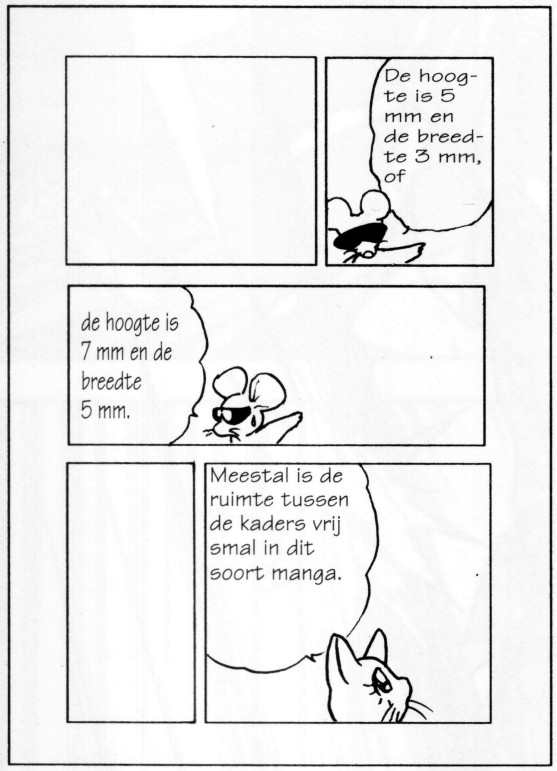


SIMPSON

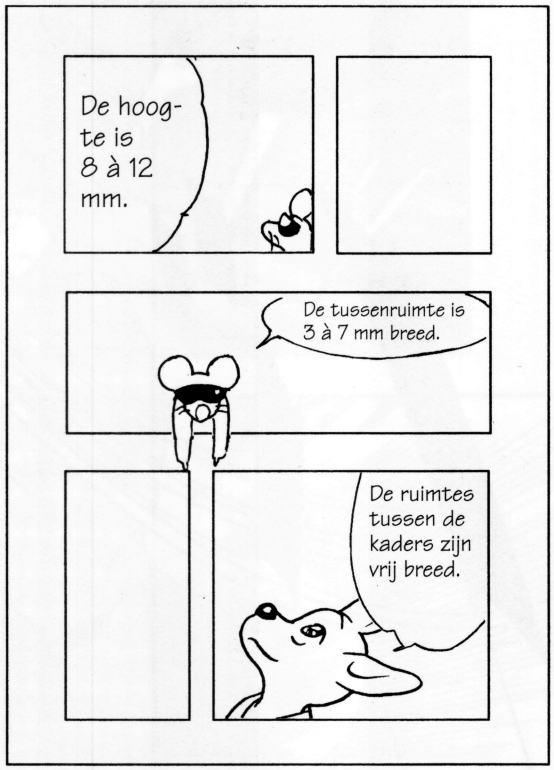
De tussenruimtes en kaderlijnen

Hoewel er geen vaste regels zijn voor de ruimtes tussen de kaders en de dikte van de kaderlijnen, kunnen de volgende voorbeelden als richtsnoer dienen.

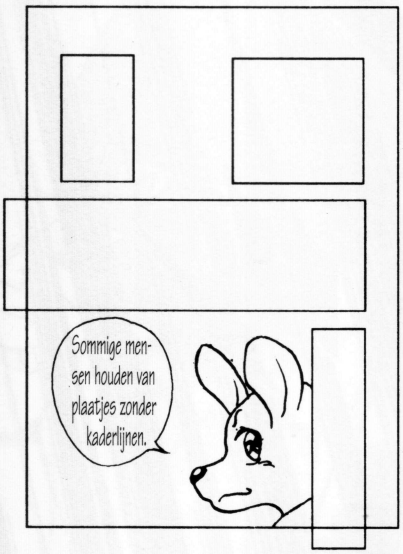
Manga voor tieners en volwassenen



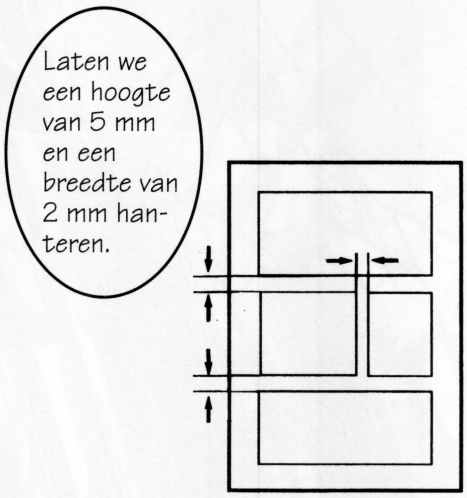
Manga voor kinderen



Bij de basisindeling van de kaders staat het kijkgemak centraal. Maar wat de een als prettig ervaart, vindt de ander maar niks; uiteindelijk is het een kwestie van smaak.



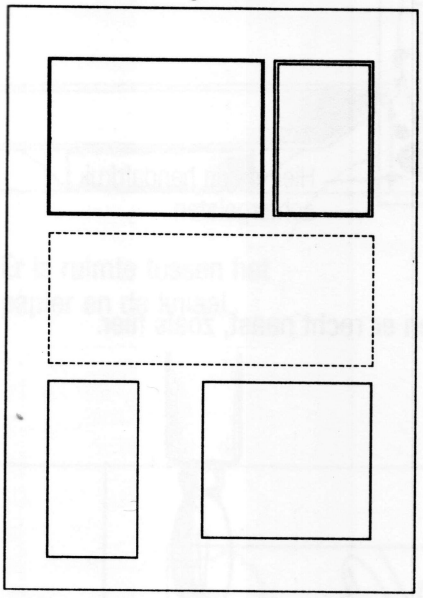
Beginners kunnen het best gelijkmatige tussenruimtes gebruiken.



- **De kaderindeling en stijl hangen af van de opzet van de auteur. In shoujo-manga (meisjesmanga) heeft de auteur een grote vrijheid en wordt vaak van de regels afgeweken en een gevarieerde kaderindeling gehanteerd.**

De ene tekenaar houdt van dikke kaderlijnen, de andere van dunne.

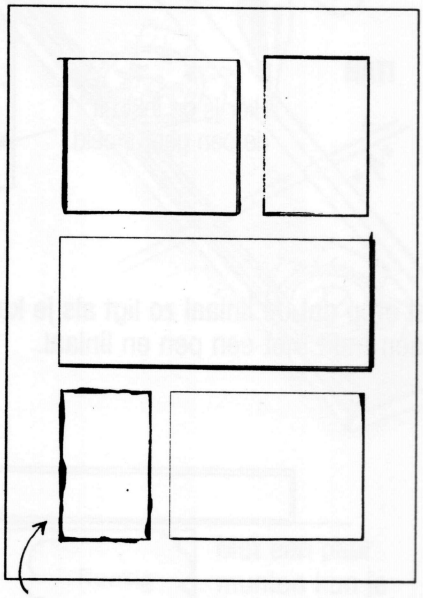
Goed gedaan



Je kunt soms een bladzijde wat flair geven door het ene kader dikker te maken dan het andere.

Trek zorgvuldig lijnen van gelijke dikte met een liniaal.

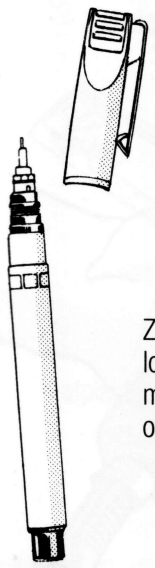
Slecht gedaan

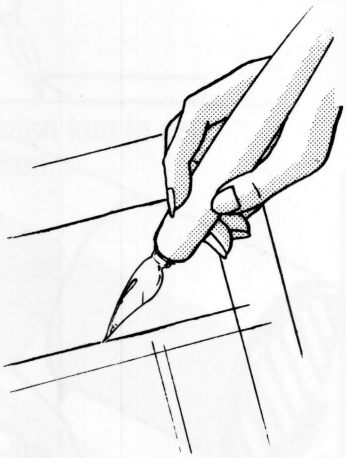


Zorg ervoor dat alle vier de zijden van het kader even dik of dun zijn – tenzij je effectlijnen gebruikt.

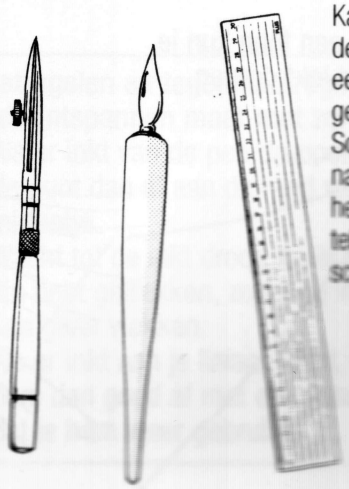
Zo teken je kaderlijnen

Als beginner kun je met een fijnschrijver gemakkelijker uniforme lijnen trekken.





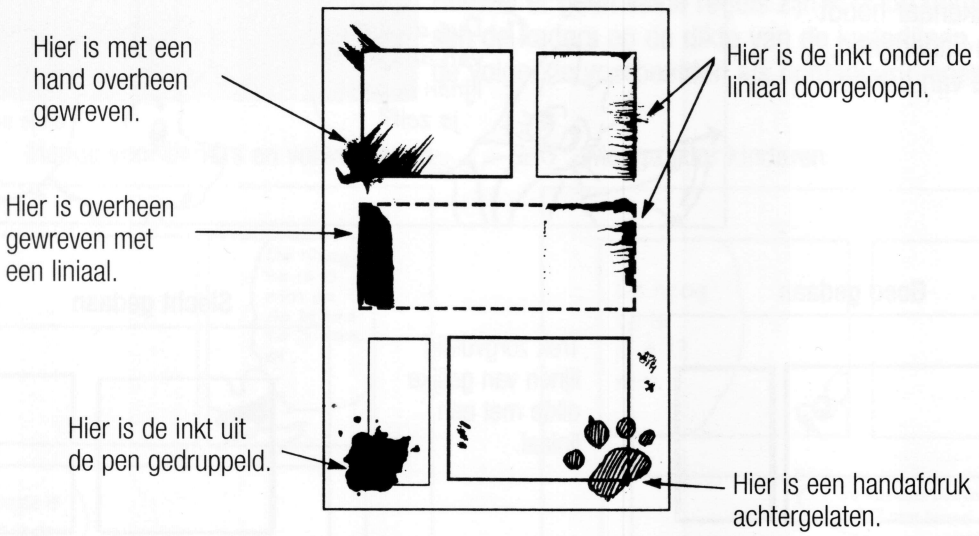
Zelfs als je de kaderlijnen liever uit de losse hand trekt, kun je ze beter eerst met een liniaal schetsen en ze dan overtrekken.



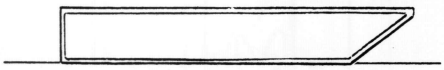
Kaderlijnen worden meestal met een pen en liniaal getrokken. Sommige tekenaars gebruiken het liefst een tekenpen of fijnschrijver.

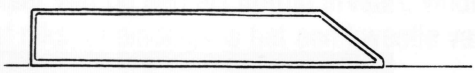
- **Tekenaars gebruiken zelden uit de losse hand getekende kaders, want die hebben een ander effect dan de scherpe kaders die met een liniaal zijn getrokken.**

Slecht gedaan

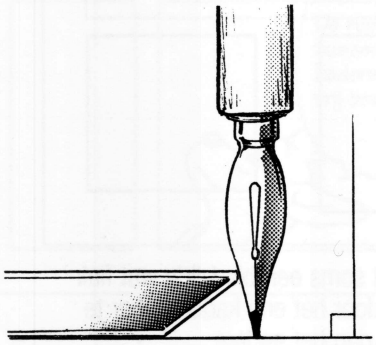


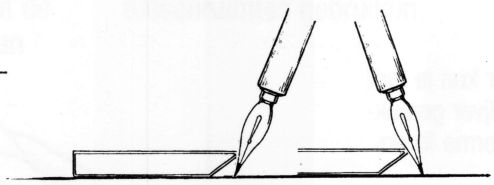
Let erop dat de liniaal zo ligt als je kaderlijnen trekt met een pen en liniaal.



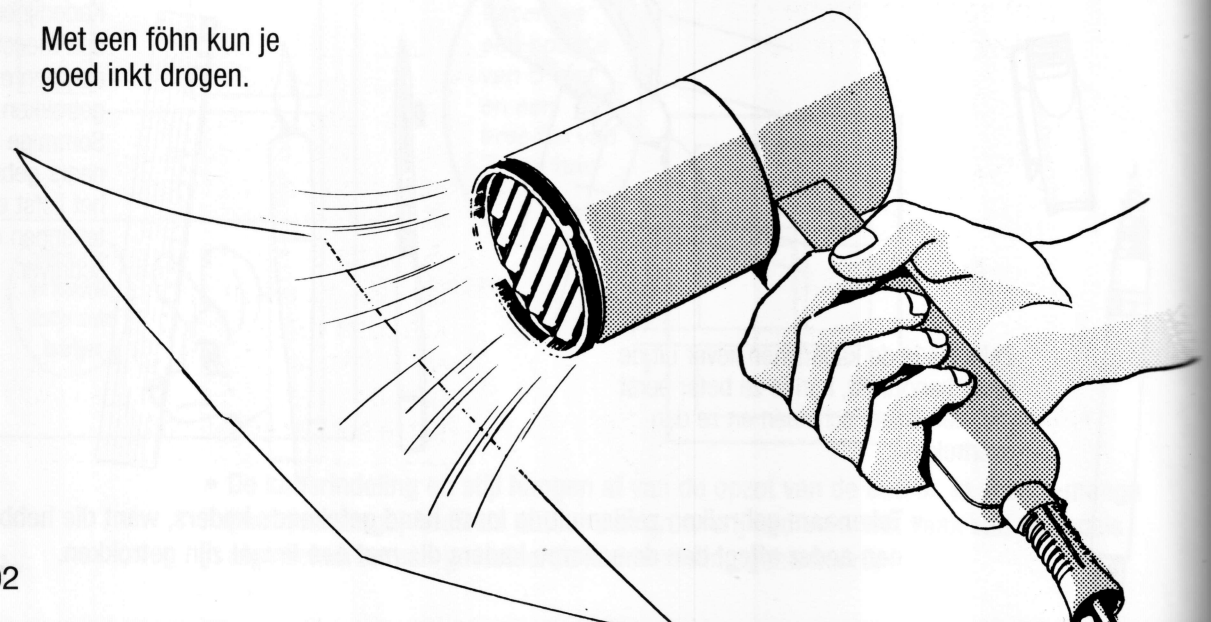


Zet de pen er recht naast, zoals hier.

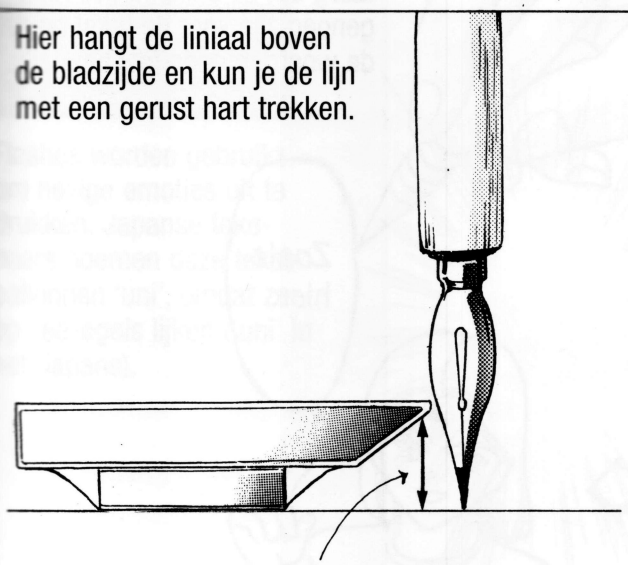




Met een föhn kun je goed inkt drogen.

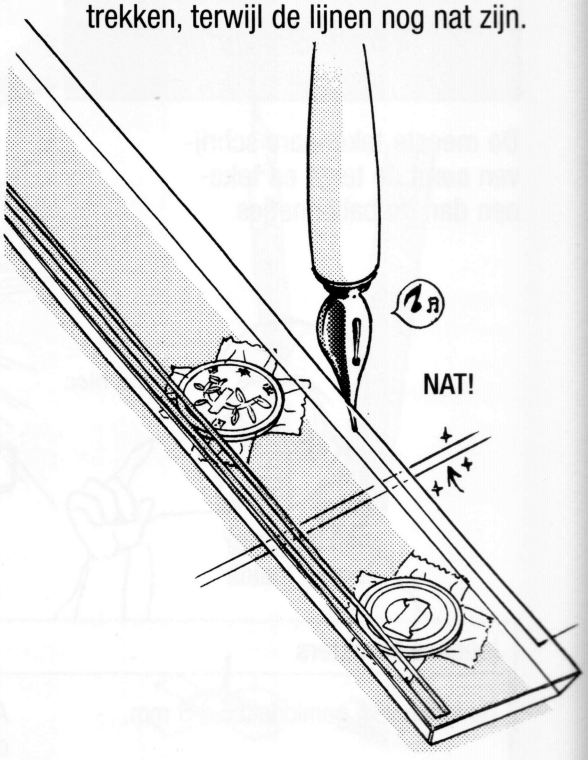


Hier hangt de liniaal boven de bladzijde en kun je de lijn met een gerust hart trekken.



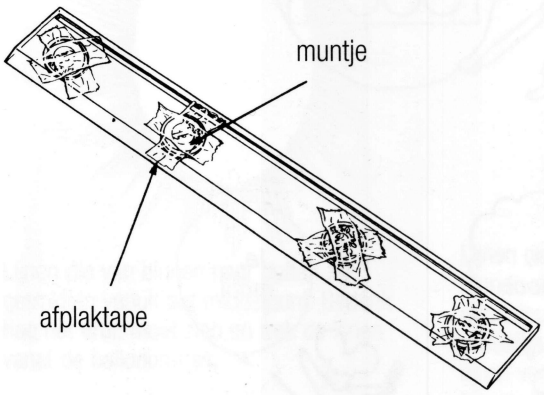
Er is ruimte tussen het papier en de liniaal.

Op deze manier kun je snijlijnen trekken, terwijl de lijnen nog nat zijn.



Met een paar munten kun je een unieke liniaal maken.

Met een paar munten kun je een unieke liniaal maken.



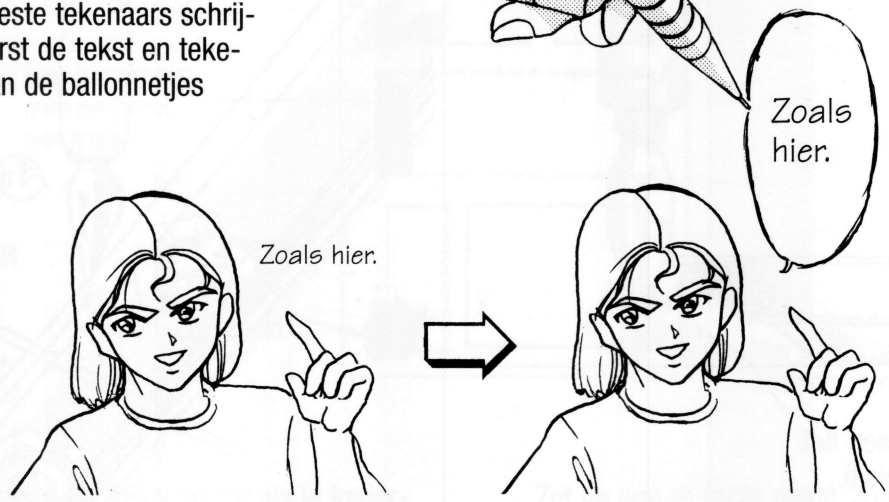
Maatregelen en tegenmaatregelen: werk ontspannen maar met zorg!

1. Als er inkt van de pen druppelt, wrijf de punt dan af aan de rand van het inktpotje.
2. Wacht tot de inkt droog is als je een lijn hebt getrokken, zodat de inkt niet kan gaan vlekken.
3. Als er inkt aan je liniaal komt, veeg hem dan goed af met een tissue voordat je hem weer gebruikt.

Tekstballonnetjes

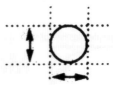
.Zorg dat de ballonnetjes ruim genoeg zijn voor de tekst en dat de woorden goed leesbaar zijn.

De meeste tekenaars schrijven eerst de tekst en tekenen dan de ballonnetjes



Japanse karakters

De letters zijn gemiddeld 5 x 5 mm.

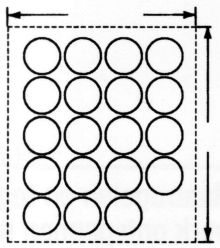


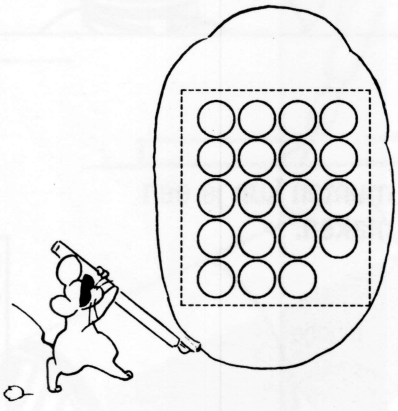
Aangezien de tekening voor een mangatijdschrift met ca. 20% wordt verkleind, wordt de tekst ongeveer zo groot:

○
4 x 4 mm

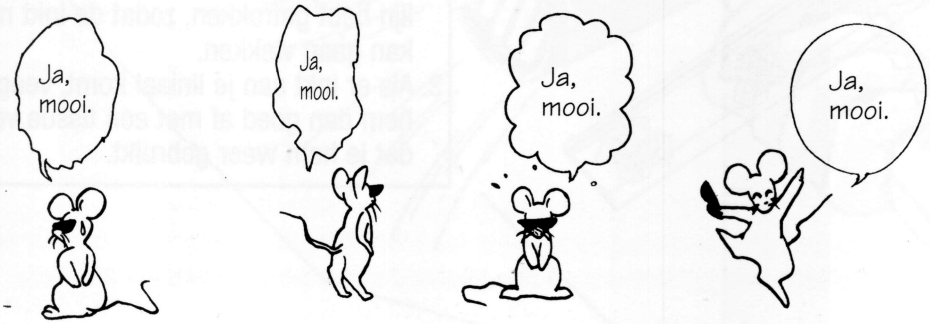
Soms wordt de grootte van de tekstballon bepaald door voor elke letter een rondje te tekenen.

Als elk rondje 5 x 5 mm is, passen er 19 letters tekst in een ballon van 25 x 30 mm.



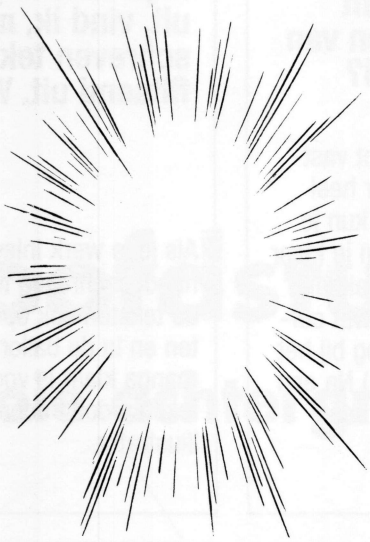


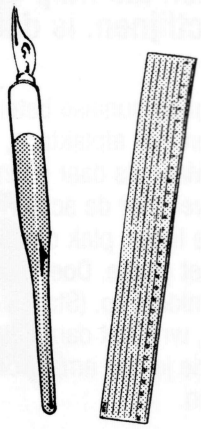
De vorm van de ballon bepaalt mede de sfeer. Kijk welke vormen het best blijdschap, droefheid, verbazing of woede uitdrukken.



Flashes

Flashes worden gebruikt om hevige emoties uit te drukken. Japanse tekenaars noemen deze tekstballonnen 'uni', omdat ze op zee-egels lijken ('uni' in het Japans).

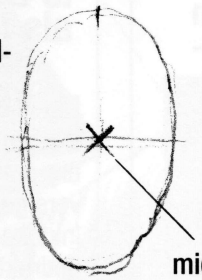




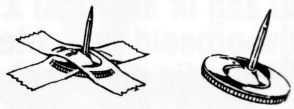
gereedschap: liniaal en pen

1
Teken het ballonnetje met potlood, uitgaande van het aantal regels dat het moet bevatten.

2
Geef het middelpunt aan.



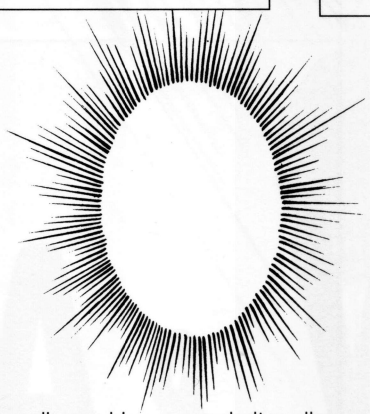
midden



Plak met afplaktape een punaise in het midden van de flash. Je kunt dan de rand van je liniaal tegen de punaise laten rusten; zorg dat de liniaal niet wegglijdt als je de uitstralende lijnen trekt.

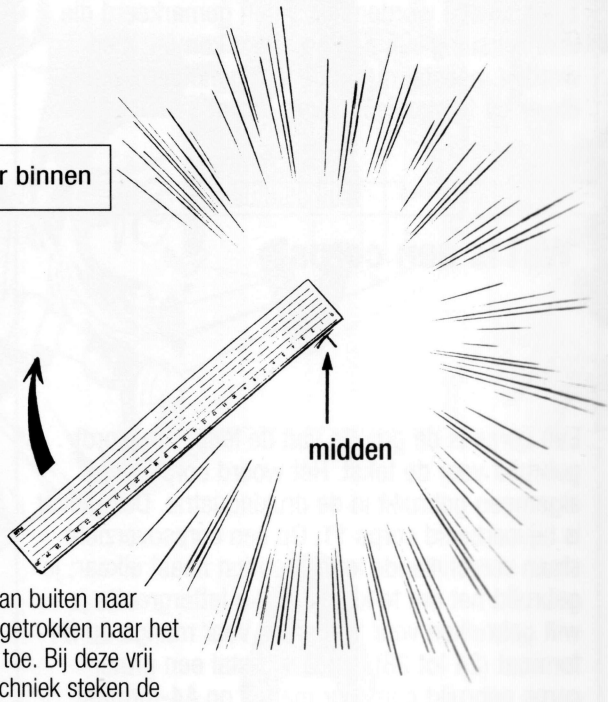
Teken de lijnen met een liniaal en pen zoals je ook effectlijnen zou tekenen.

A. van binnen naar buiten



Lijnen die van binnen naar buiten zijn getrokken vanuit het middelpunt. Bedenk hoe het eruit moet zien en trek de lijnen vanaf de ballonomtrek.

B. van buiten naar binnen



Lijnen die van buiten naar binnen zijn getrokken naar het middelpunt toe. Bij deze vrij moeilijke techniek steken de lijnen van de pen scherp naar binnen toe.

• De lijnen van een flash zijn makkelijk te tekenen met een fijnschrijver, maar als ze niet scherp zijn, zijn ze zinloos. Je kunt het best een nieuwe pen gebruiken.

Ik heb gehoord dat je een punaise van onder door het papier kunt steken als hulp bij het trekken van effectlijnen. Is dat acceptabel?

Je kunt de punaise beter aan de voorkant vastplakken met afplaktape, zodat het papier heel blijft. Maar als daar geen ruimte voor is, kun je hem wel door de achterkant prikken. Ben je klaar met de lijnen, plak dan een piepstukje plakband over het gaatje. Doe er aan de voorkant wat correctiemiddel op. (Staat het papier omhoog bij het gaatje, wrijf het dan plat met een spatel.) Na een tijdje zie je nog amper dat er een gaatje heeft gezeten.

Mijn tekeningen zien er heel goed uit, vind ik, maar mijn handgeschreven teksten zien er niet zo flitsend uit. Wat moet ik doen?

Als je je werk inlevert bij een uitgever, kan die handgeschreven tekst er best mee door. Je kunt de teksten ook op de computer doen, ze uitprinten en in de ballonnetjes plakken. Wanneer de manga klaar is voor publicatie, laat de uitgever de teksten doen door een professionele tekstillustrator.

Op mangatekeningen van een vriend zag ik allemaal X'en staan op bijvoorbeeld gezichten en kleren. Waar zijn die voor?

De X'en markeren waarschijnlijk stukken die later zwart worden gemaakt. Drukke tekenaars gebruiken vaak een X als geheugensteuntje dat ze een bepaald gedeelte nog moeten inkleuren. Met zulke tekens worden ook delen gemarkeerd die voor rekening van een assistent komen. X'en worden meestal met rode inkt genoteerd, omdat die er op fotokopieën zwart uitziet.

Is Oost-Indische inkt het best als je wilt inkleuren met zwart?

Dat is een kwestie van smaak. Tekeningen in Oost-Indische inkt zien er volmaakt zwart en dus erg prettig uit. Maar zwarte stiften en fijnschrijvers geven hetzelfde resultaat als Oost-Indische inkt wanneer de bladzijden eenmaal worden gedrukt. Sterker nog, deze stiften worden nu door de meeste mangatekenaars gebruikt, waarschijnlijk vanwege hun harde punt. Gebruik fijnschrijvers voor de dunne lijnen en dikkere pennen voor de zwaardere lijnen. Al is het slim om ook met Oost-Indische inkt te werken. Het kan natuurlijk geen kwaad om met zowel Oost-Indische inkt als stiften te leren werken.

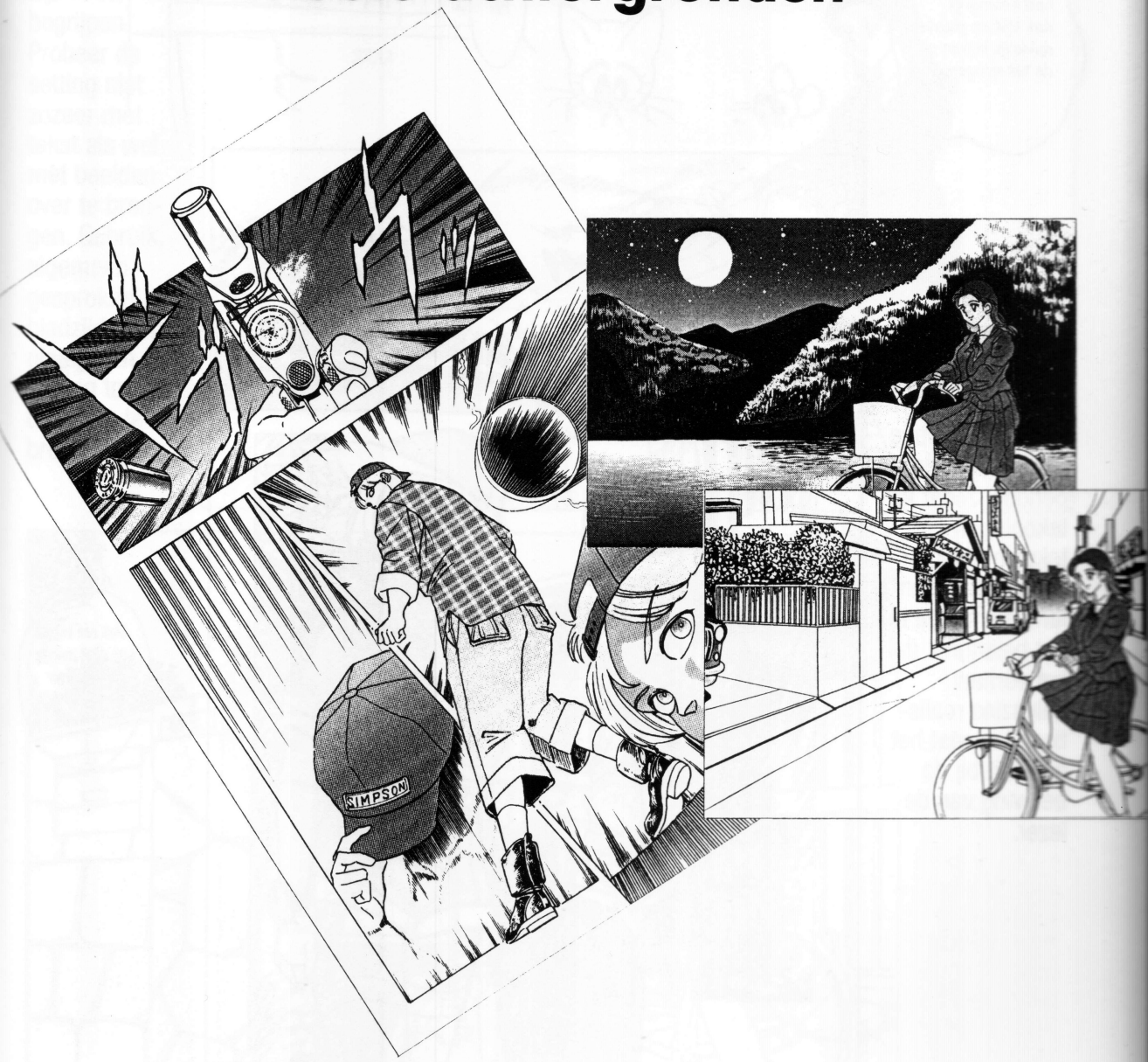
Wat is een corps?

Een corps is de grootte van de letter die wordt gebruikt voor de tekst. Het woord corps wordt algemeen gebruikt in de drukindustrie. Deze tekst is bijvoorbeeld corps 11. Op een corpsoverzicht staan verschillende lettergrootten naast elkaar; je gebruikt het om te kijken welke lettergrootte je wilt gebruiken voor je manga. Voor manga op B4-formaat (24 tot 28) wordt meestal een groter corps gebruikt dan voor manga op A4-formaat (14 tot 20).

V & A

Hoofdstuk 5

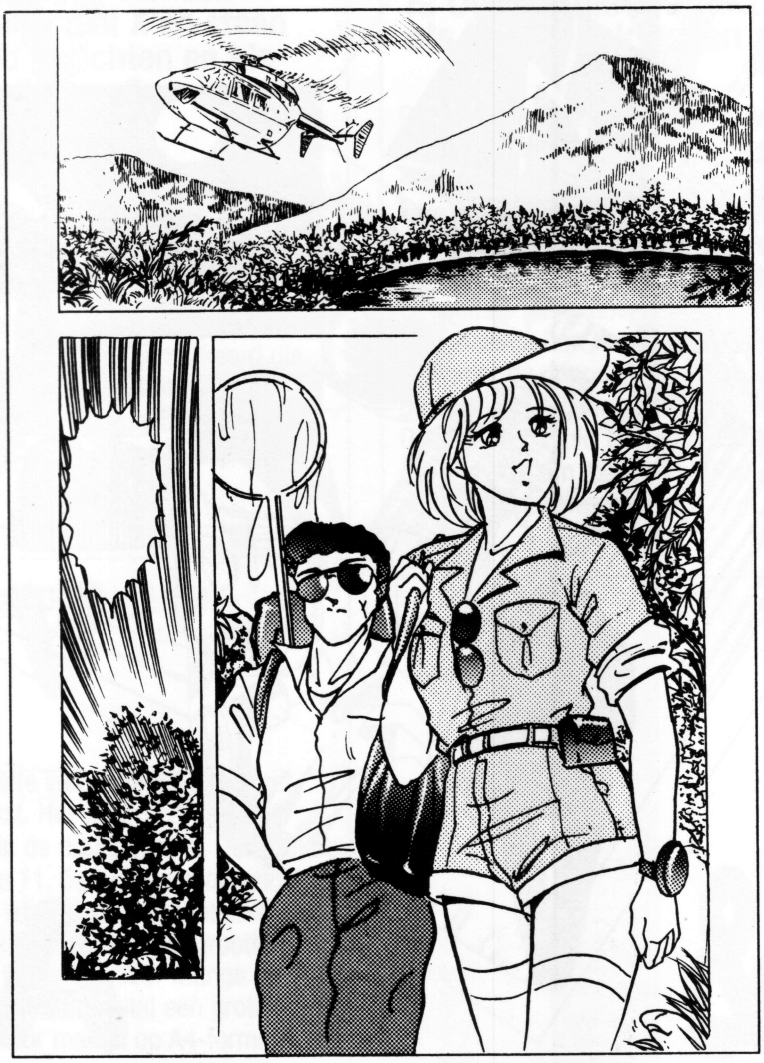
Mooie achtergronden



De setting – wanneer en waar

In een verhaal moeten de vijf W's worden beantwoord: wie, wat, wanneer, waar en waarom. Schrijvers doen dat met woorden. Maar mangatekenaars kunnen een groot deel van het verhaal vertellen met achtergrondtekeningen.

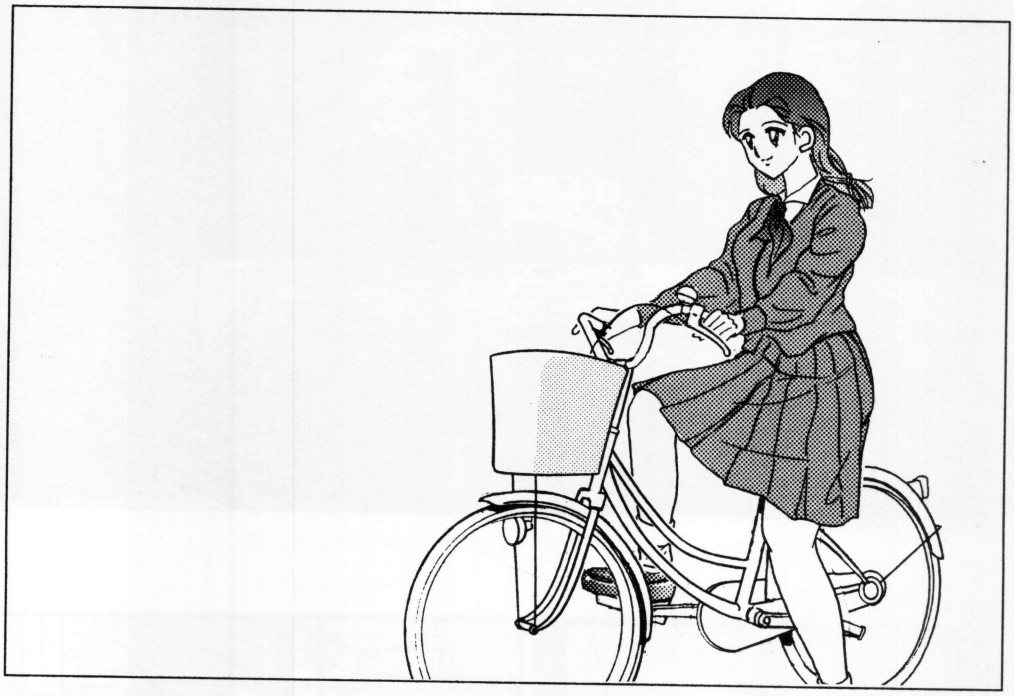
Als je een historische manga maakt, verdiep je dan eerst in de periode, zodat je tekeningen en teksten kloppen. Maar ook in een fantasiemanga is het belangrijk dat het verhaal enigszins realistisch is zodat het aansluit bij de beleving van de lezer.

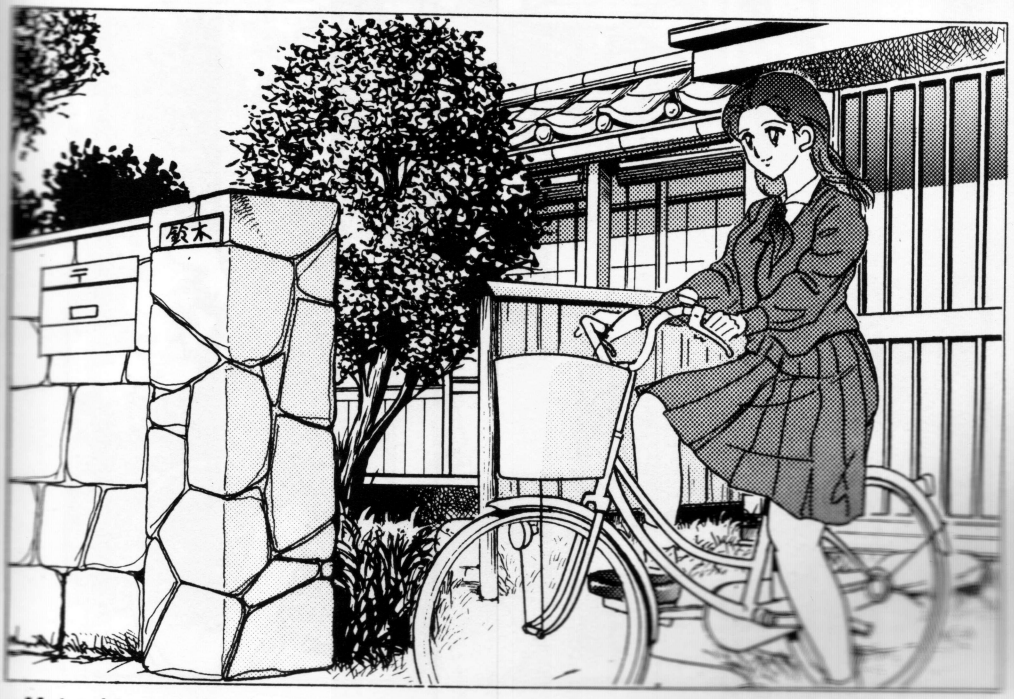


- **Je zou een verre planeet kunnen creëren met een samenleving die lijkt op de jouwe.**
- **Het 'wanneer' en 'waar' van de setting is eenvoudig uit te drukken door bijvoorbeeld een school af te beelden.**

De zin van achtergronden

Manga is een kwestie van kijken en begrijpen. Probeer de setting niet zozeer met tekst als wel met beelden over te brengen. Gebruik, algemeen gesproken, per bladzijde één plaatje om de setting tot uitdrukking te brengen.

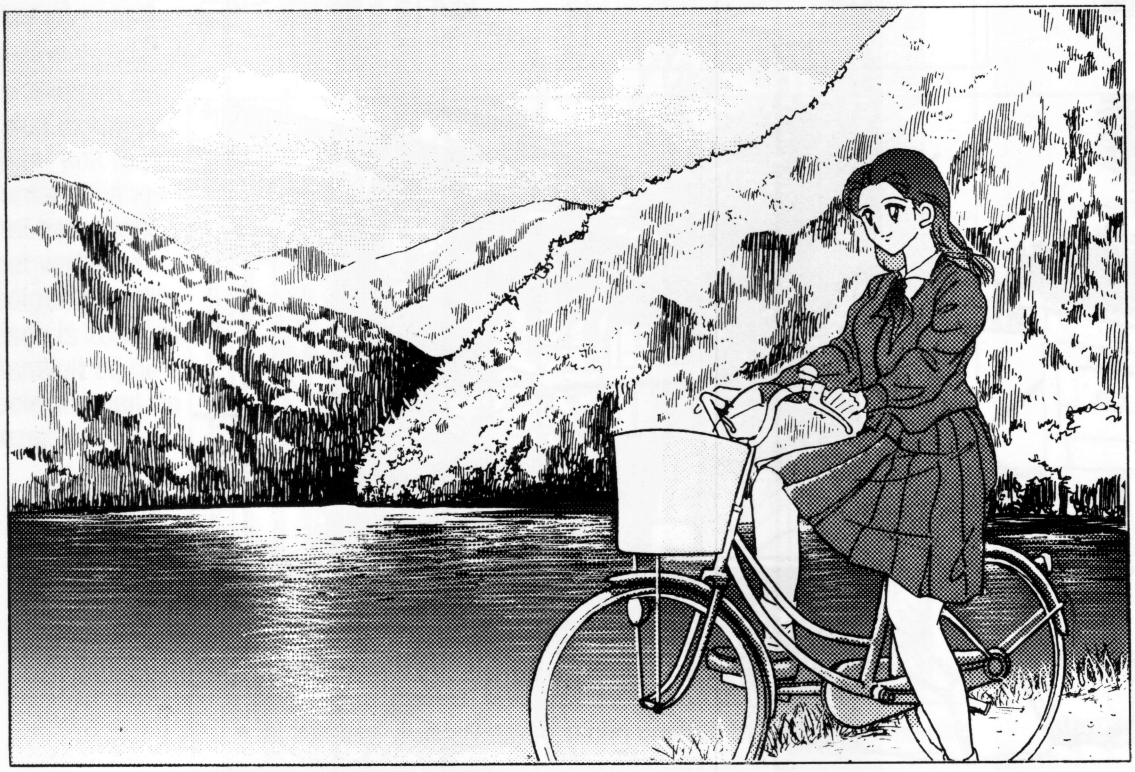




- Met achtergronden kun je heel veel overbrengen. Gebruik tekst voor zaken die niet goed zijn uit te beelden.

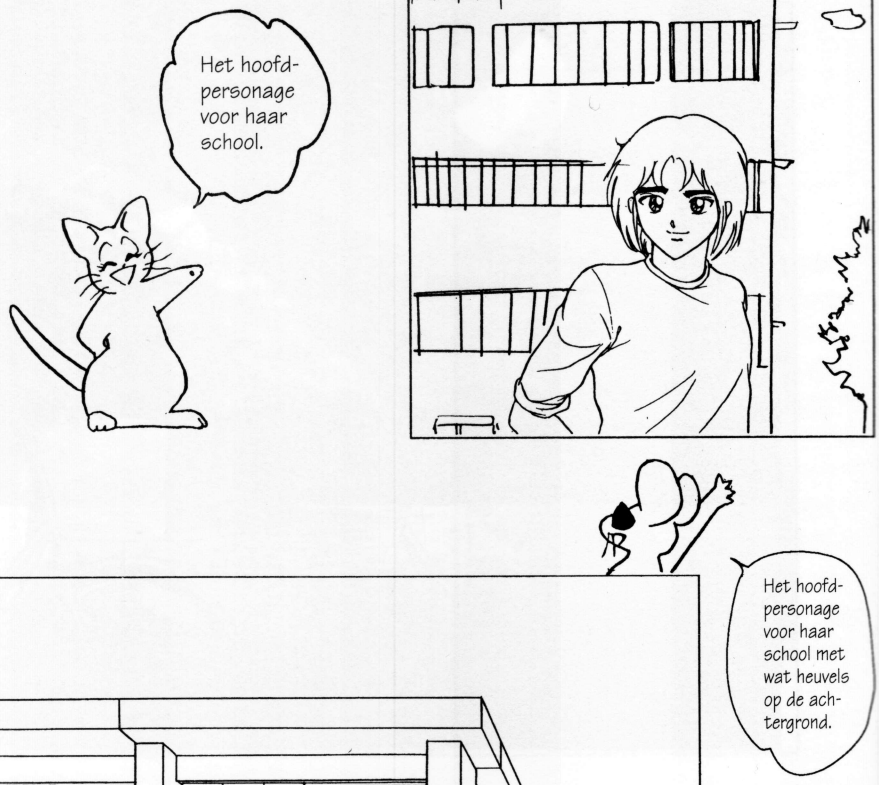
Achtergronden en rasters

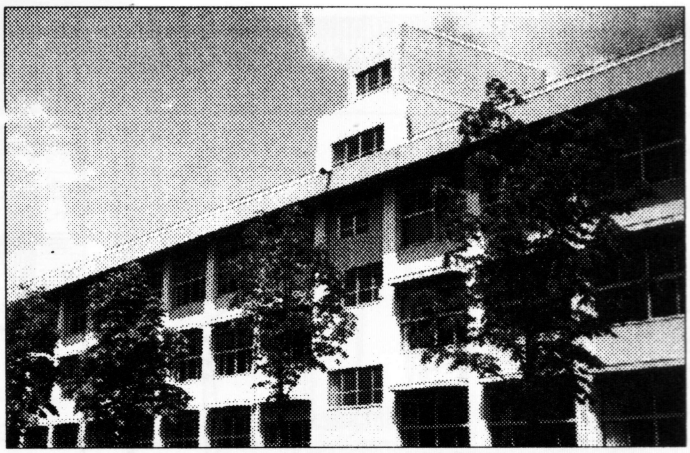
Met rasters kun je op dezelfde tekening verschillende tijden van de dag, seizoenen en weersomstandigheden tot uitdrukking brengen.

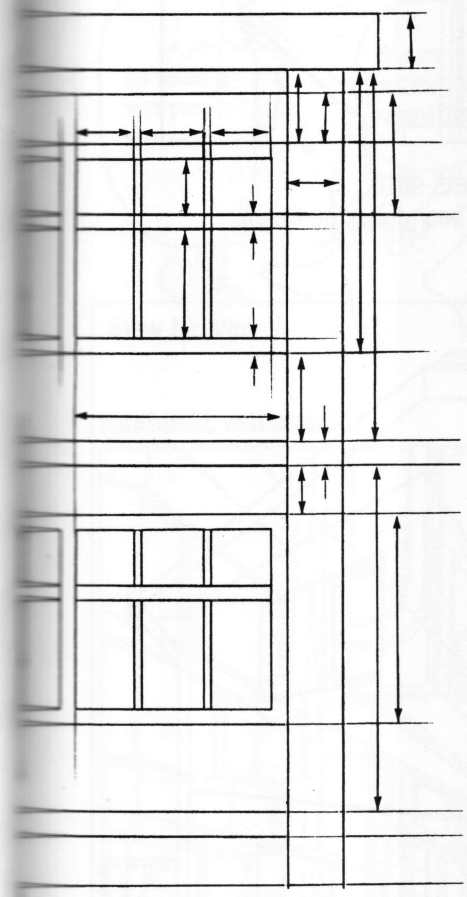


Zo teken je achtergronden – deel 1

Met enkel een pen en een liniaal – en natuurlijk je fantasie – teken je de mooiste gebouwen.







Je hebt vaak een liniaal nodig; vooral als je dingen frontaal afbeeldt.

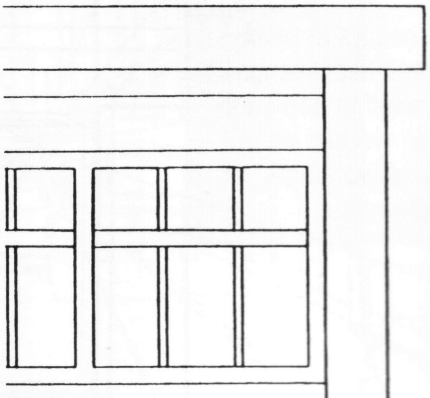
Meet en teken zorgvuldig de breedte en ruimtes tussen de ramen van scholen en andere gebouwen.

Meet zorgvuldig:

- grootte van ramen
- hoogte van elke verdieping
- ruimte tussen ramen en uitstekende delen
- ruimte tussen kozijnen
- andere belangrijke onderdelen

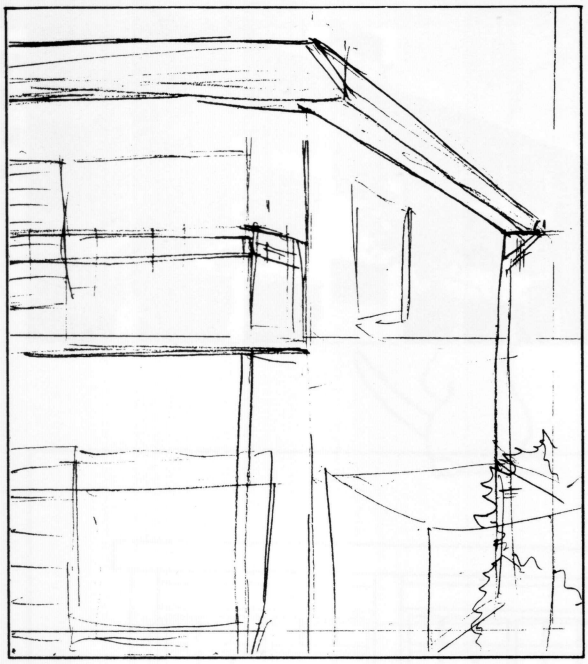
Let vooral op:

- verticale lijnen van gebouwen (die haaks op de grond staan)

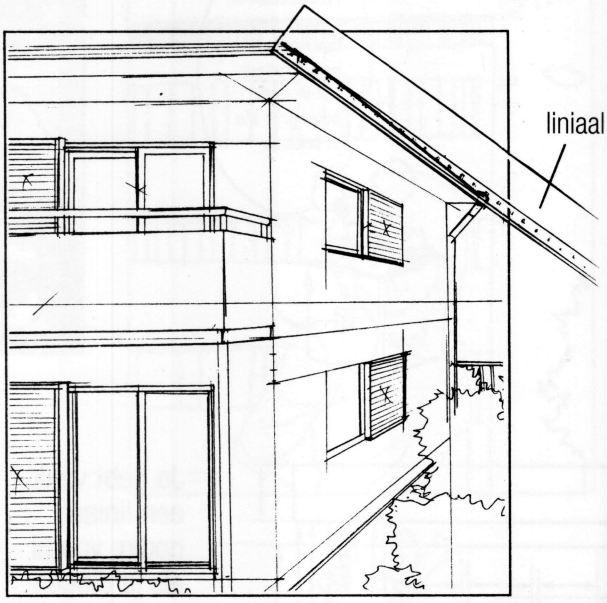


- Een gebouw wordt meestal met loodrechte lijnen getekend. Als de lijnen schuin zijn, is het of het gebouw scheef staat.

Let goed op de balans en ruimte tussen ramen. Als je een eenvoudige achtergrond wilt, laat dan wat lijnen weg of maak ze wat korter.

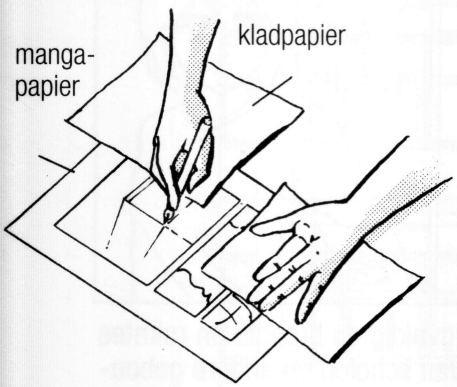


1 Maak een ruwe schets



2 Trek de schets strak.
(gebruik een liniaal voor de rechte lijnen)

3 Zet de tekening in inkt.

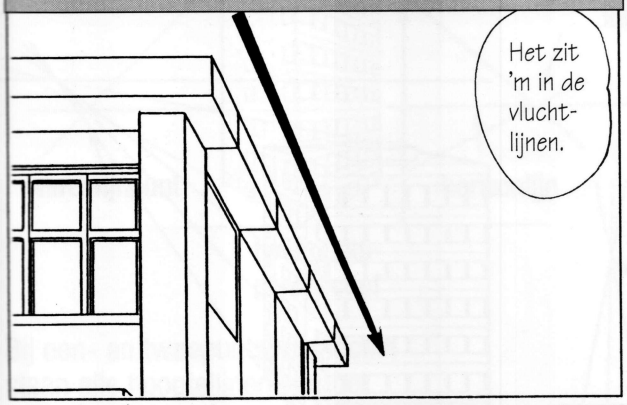


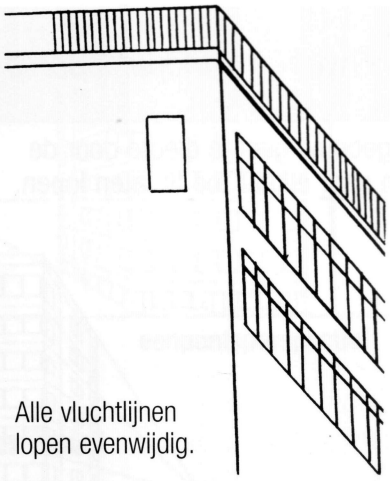
De meeste tekenaars draaien het papier tijdens het tekenen. Zo kunnen ze altijd in een comfortabele positie werken en in alle richtingen gelijkmatige, rechte lijnen tekenen.

voltooid werk

Zo teken je achtergronden – deel 2

Vluchtlijnen

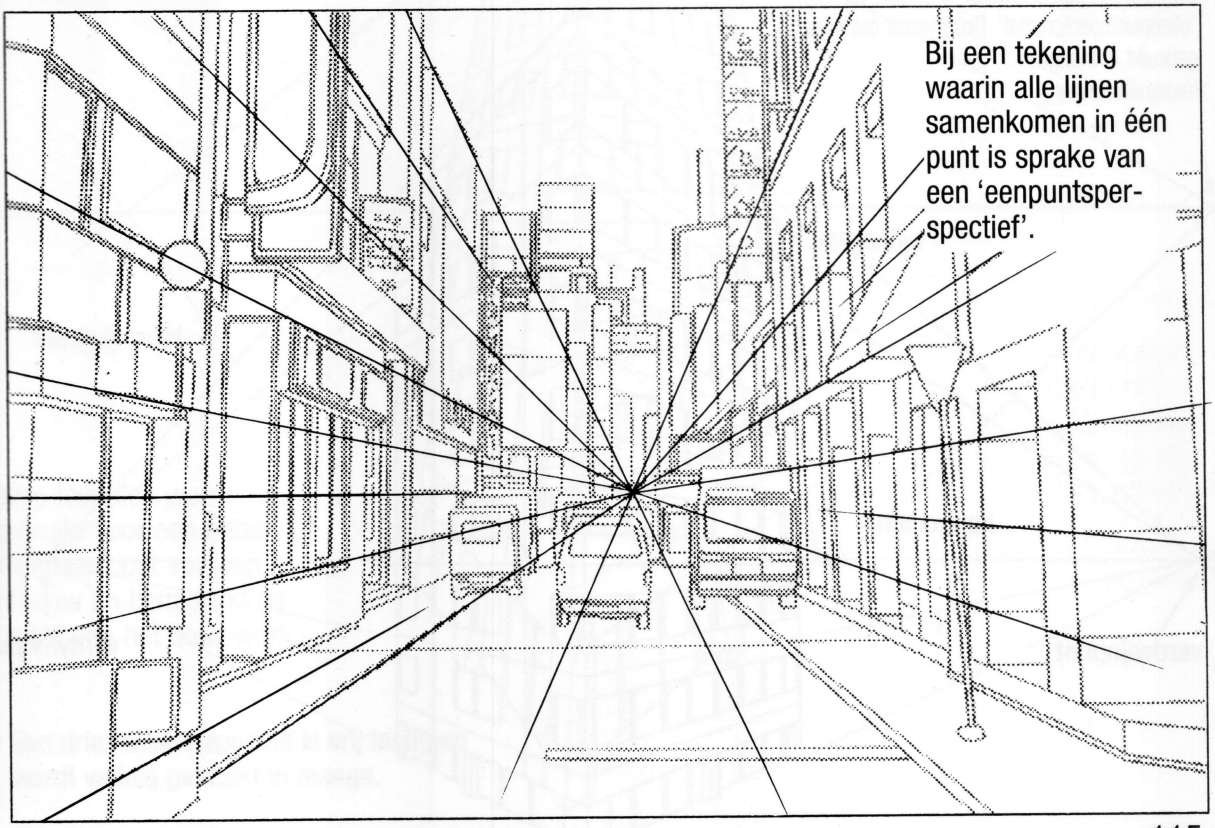




Alle vluchtlijnen lopen evenwijdig.

Alle vluchtlijnen lopen schuin naar elkaar toe (de vlakken versmallen).

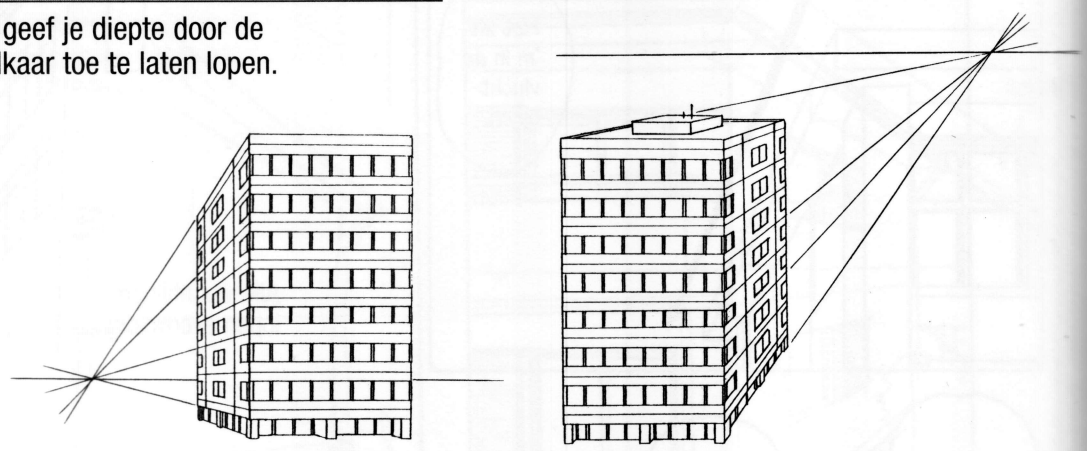
voorbeeld: een straat

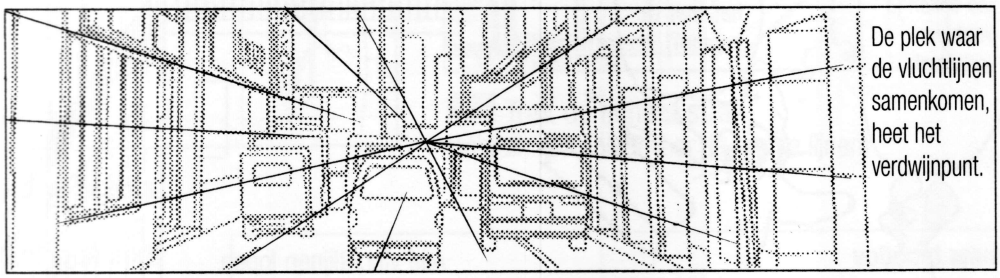


Bij een tekening waarin alle lijnen samenkomen in één punt is sprake van een 'eenpuntsper-spectief'.

Twee- en driepuntsperspectief

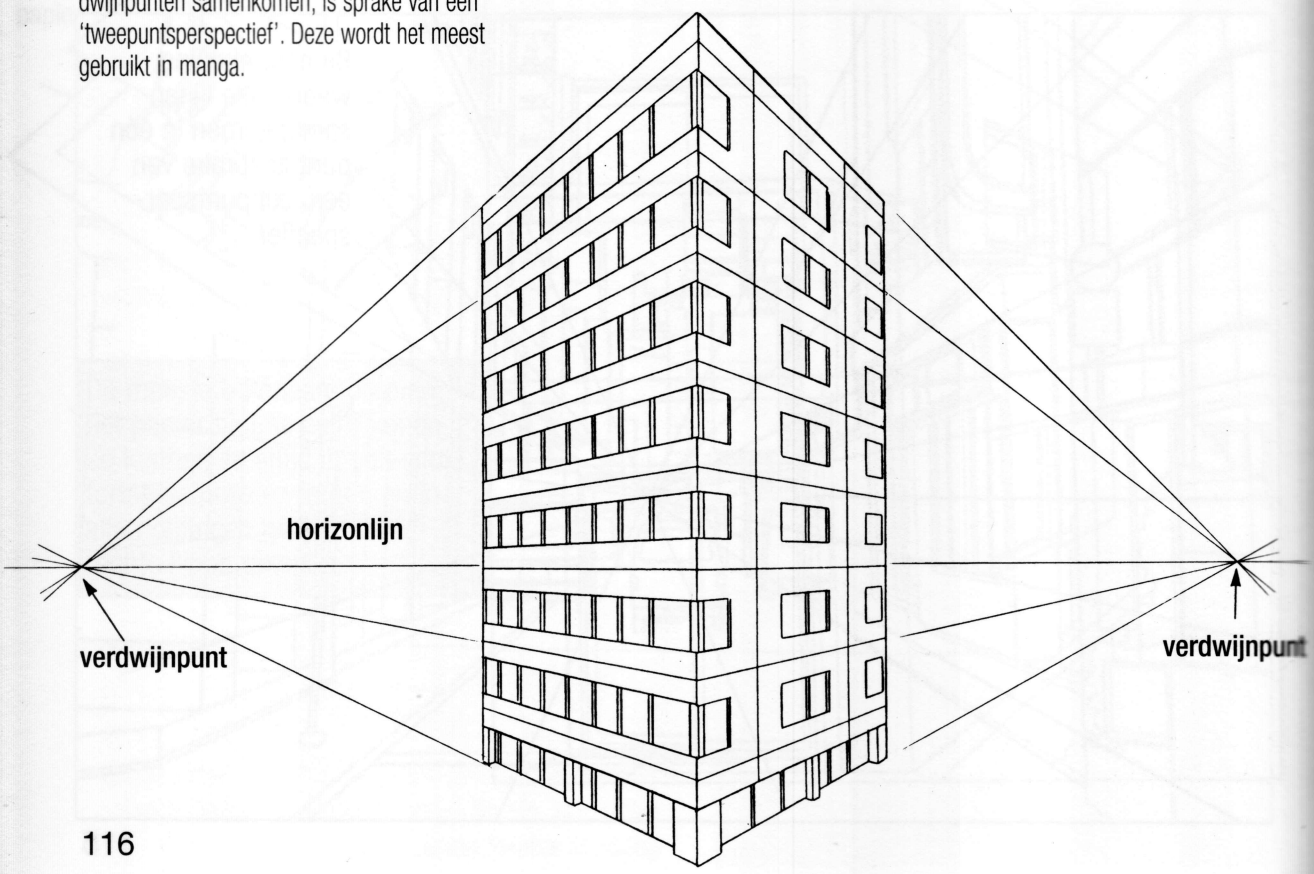
Een gebouw geef je diepte door de lijnen naar elkaar toe te laten lopen.

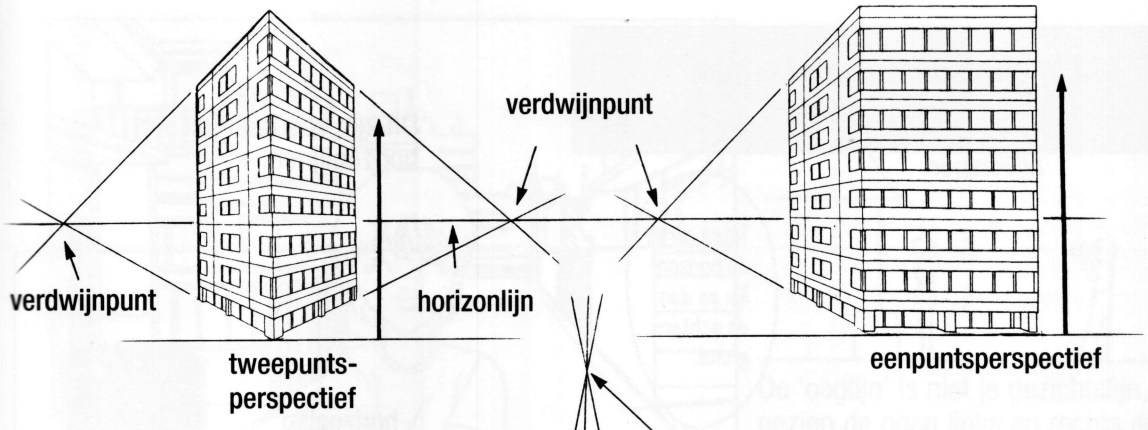




De plek waar de vluchtlijnen samenkomen, heet het verdwijnpunt.

Bij een tekening waarin de lijnen in twee verdwijnpunten samenkomen, is sprake van een 'tweepuntsperspectief'. Deze wordt het meest gebruikt in manga.





Bij een- en tweepuntsperspectief staan alle hoogtelijnen van het gebouw haaks op de horizonlijn.

verdwijnpunt

Bij een driepuntsperspectief komen de hoogtelijnen samen in één punt.

verdwijnpunt

horizonlijn

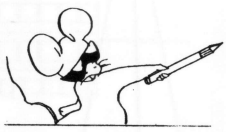
verdwijnpunt

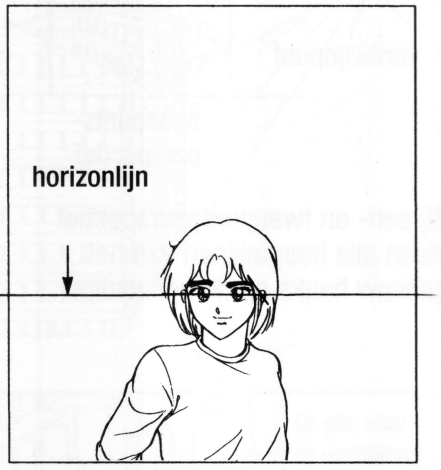
Deze techniek wordt gebruikt voor een onder- of bovenaanzicht van een gebouw en benadrukt de kracht van het bouwwerk.

- **Een driepuntsperspectief is vrij lastig en wordt weinig gebruikt in manga.**

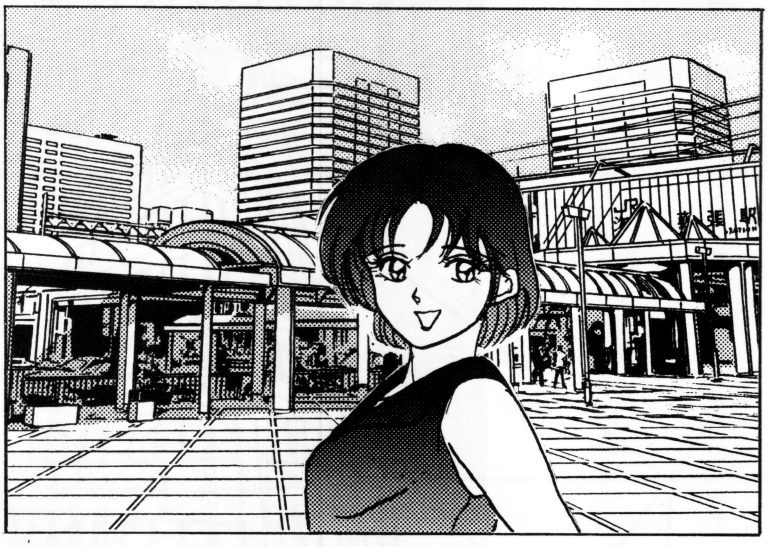
Eenpuntsperspectief – deel 1
Horizonlijnen

Dit zijn voorbeelden van horizonlijnen.

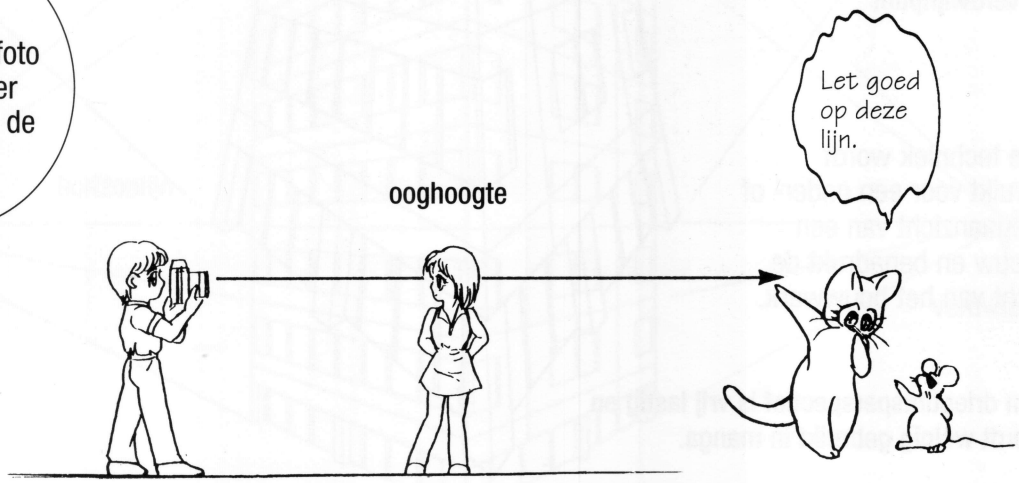




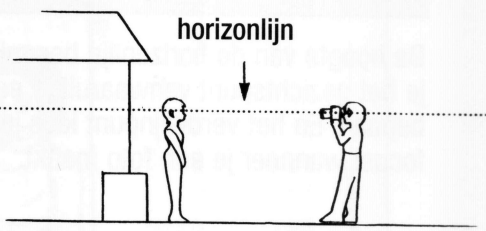
Bijvoorbeeld vanuit dit gezichtspunt...



Hieronder wordt een foto genomen ter hoogte van de horizonlijn.

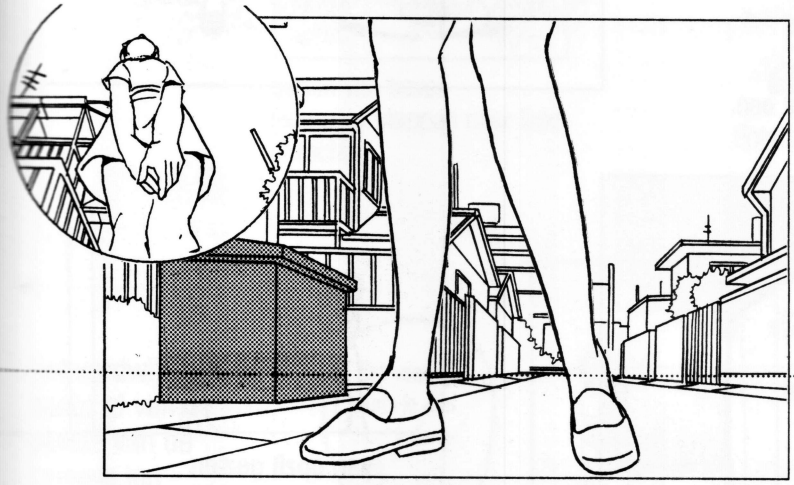


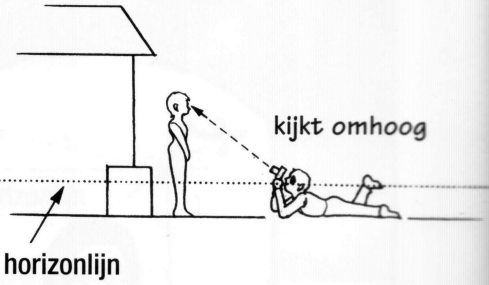
Als de horizonlijn dicht bij het midden van het plaatje ligt, zijn de voorwerpen eronder en erboven goed te zien.



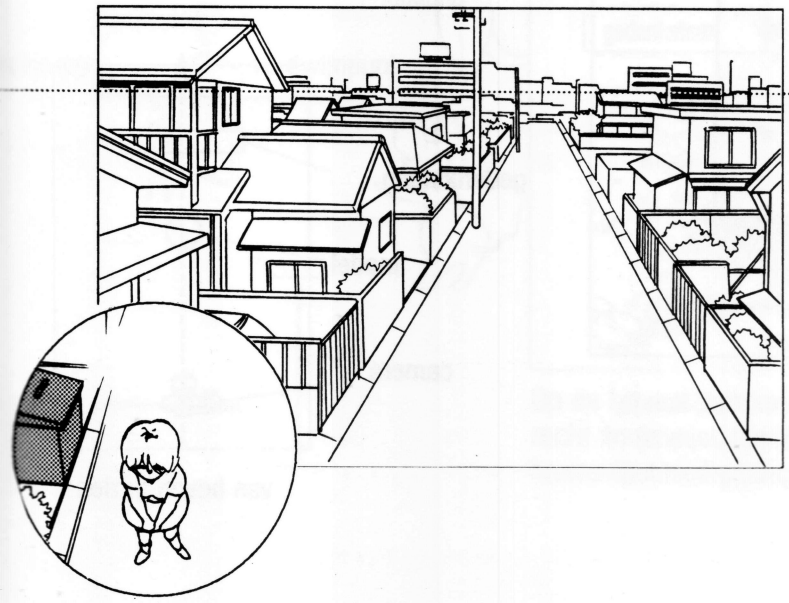
De 'ooglijn' is niet je gezichtslijn, aangezien de ogen links en rechts en op en neer kunnen bewegen. De ooglijn verwijst naar de horizonlijn; de termen betekenen hetzelfde. De ooglijn hangt af van de afstand tussen iemands ogen (of de lens van de fotocamera) en de grond.

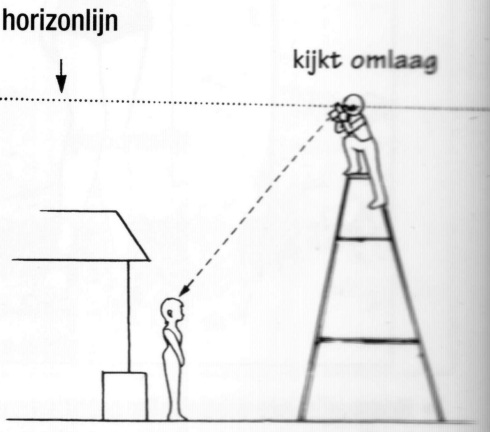
Ga op je buik liggen en kijk omhoog.





Eerst kon je het bovenste gedeelte goed zien, maar nu niet.



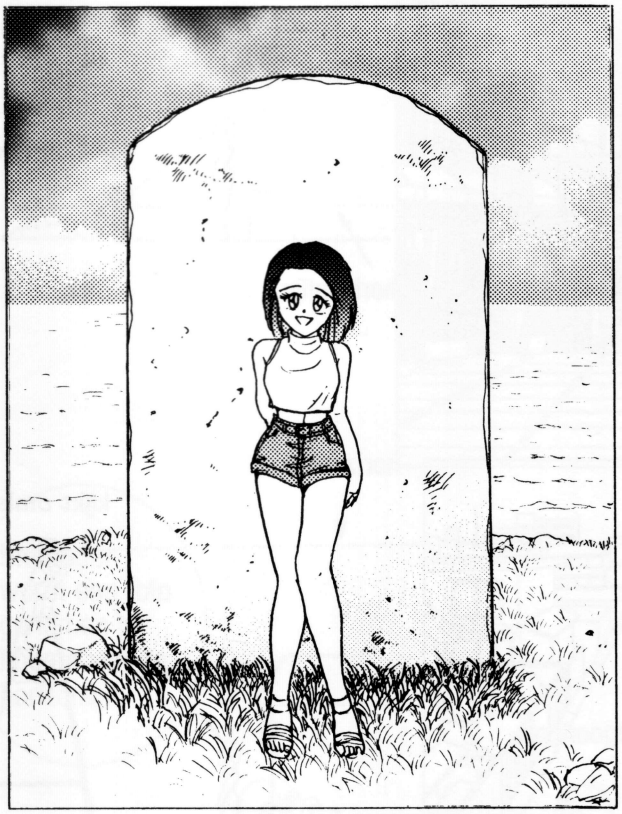


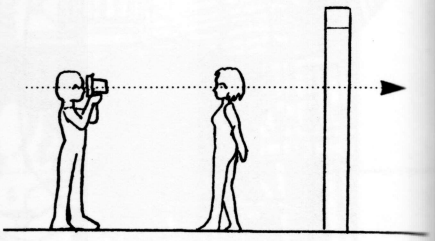
Eenpuntsperspectief – deel 2
Verdwijnpunten

De hoogte van de horizonlijn bepaal je net zoals je het gezichtspunt vanwaaruit je een foto neemt bepaalt. En het verdwijnpunt kies je net zoals je focust wanneer je een foto maakt.

Hier staat iemand voor een gedenksteen. De horizonlijn ligt vrij hoog boven de grond.

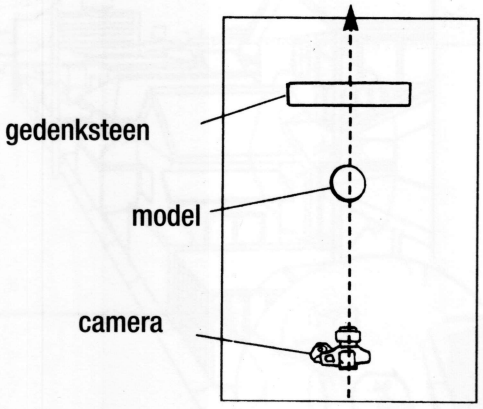
Foto genomen recht van voren en vanuit een normale positie.





van opzij gezien

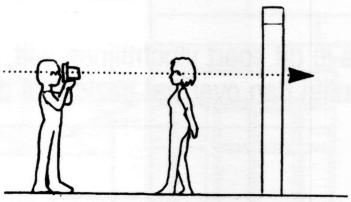
De horizonlijn in dit voorbeeld is de normale hoogte van de persoon met de camera. Hieronder zie je een totaaloverzicht van de situatie.



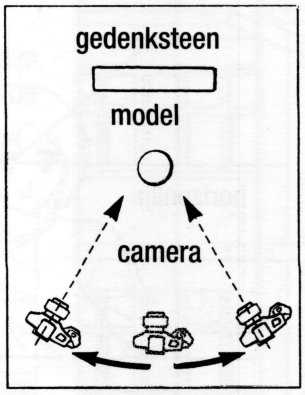
van boven gezien

- **Hoewel je het model hier recht van voren ziet, kun je haar ook in vogelperspectief ('fukan' in het Japans) of in kikvorsperspectief ('aori' in het Japans) afbeelden.**

Als je naar links of rechts gaat en dan, met de camera op dezelfde hoogte, een foto neemt, kun je de dikte van het monument zien.



zijaanzicht



gezien van boven
(een paar stappen naar links of rechts)

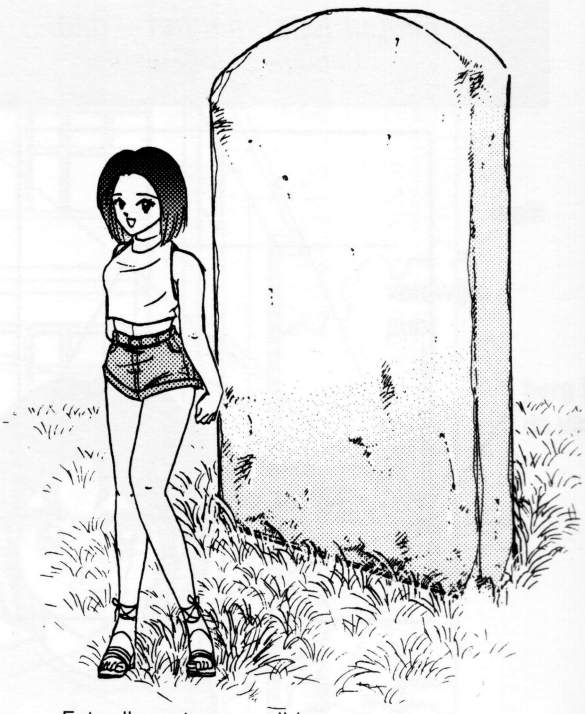
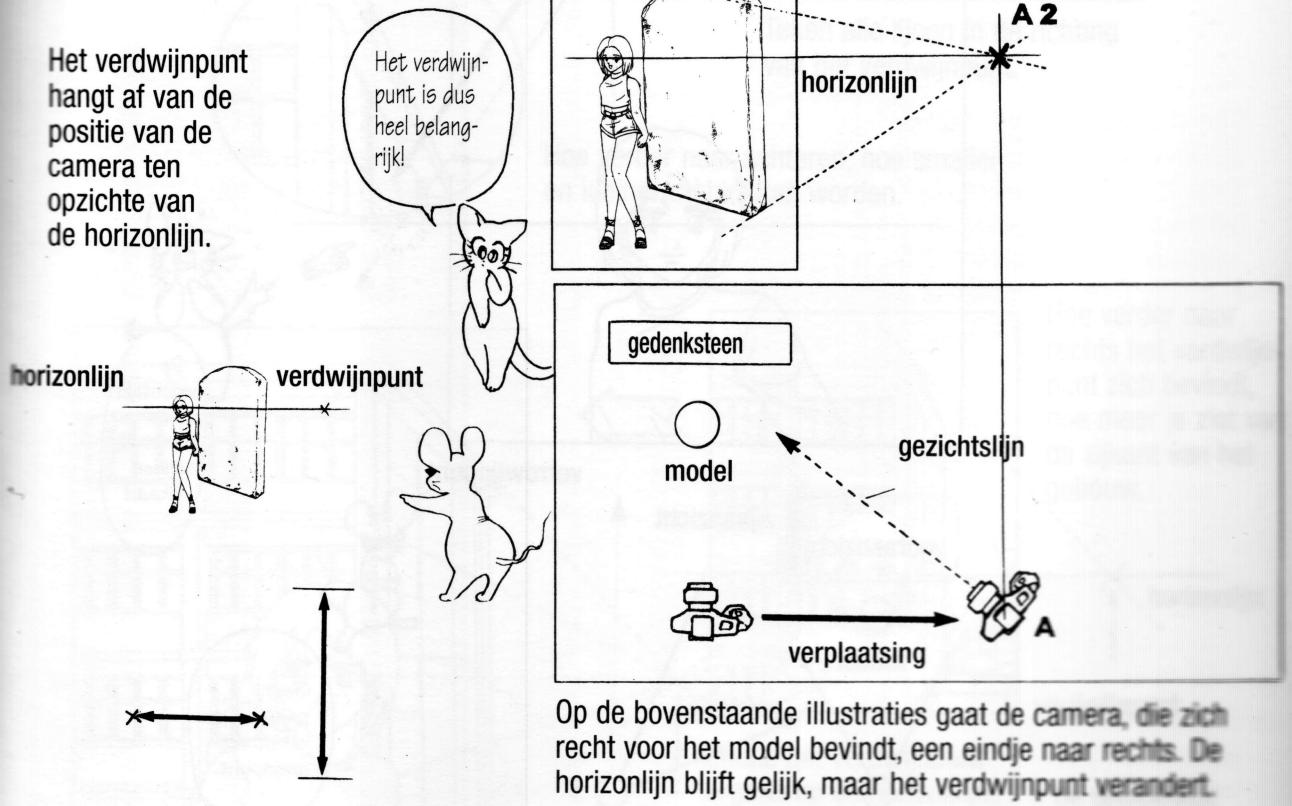


Foto die wat van opzij is genomen

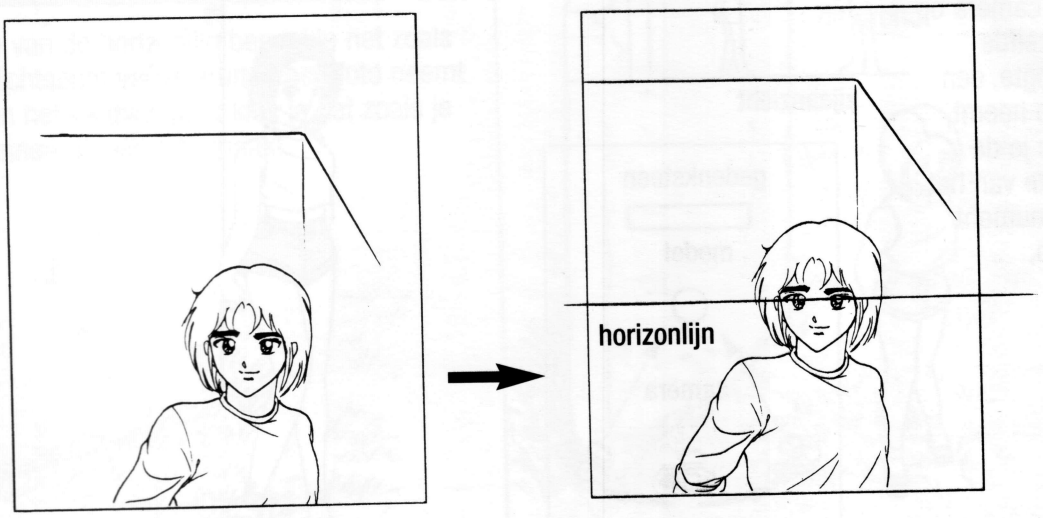
Het verdwijnpunt hangt af van de positie van de camera ten opzichte van de horizonlijn.



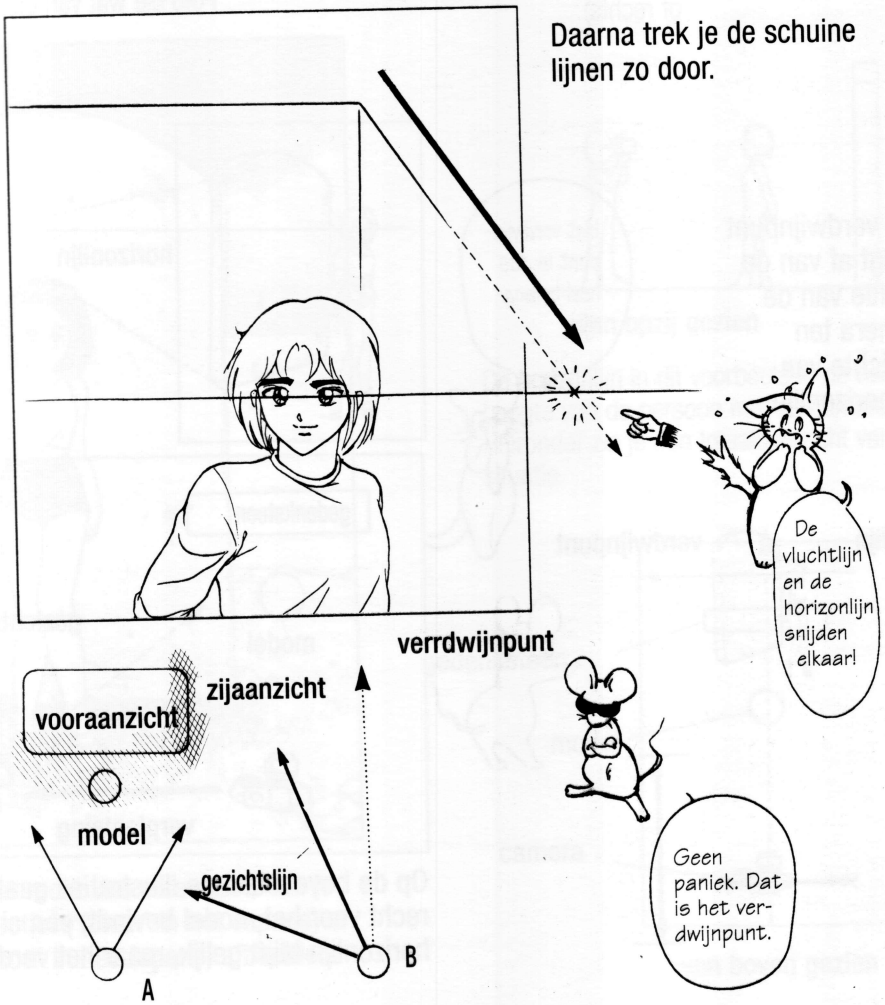
Op de bovenstaande illustraties gaat de camera, die zich recht voor het model bevindt, een eindje naar rechts. De horizonlijn blijft gelijk, maar het verdwijnpunt verandert.

Eenpuntsperspectief – deel 3
Gebouwen met diepte

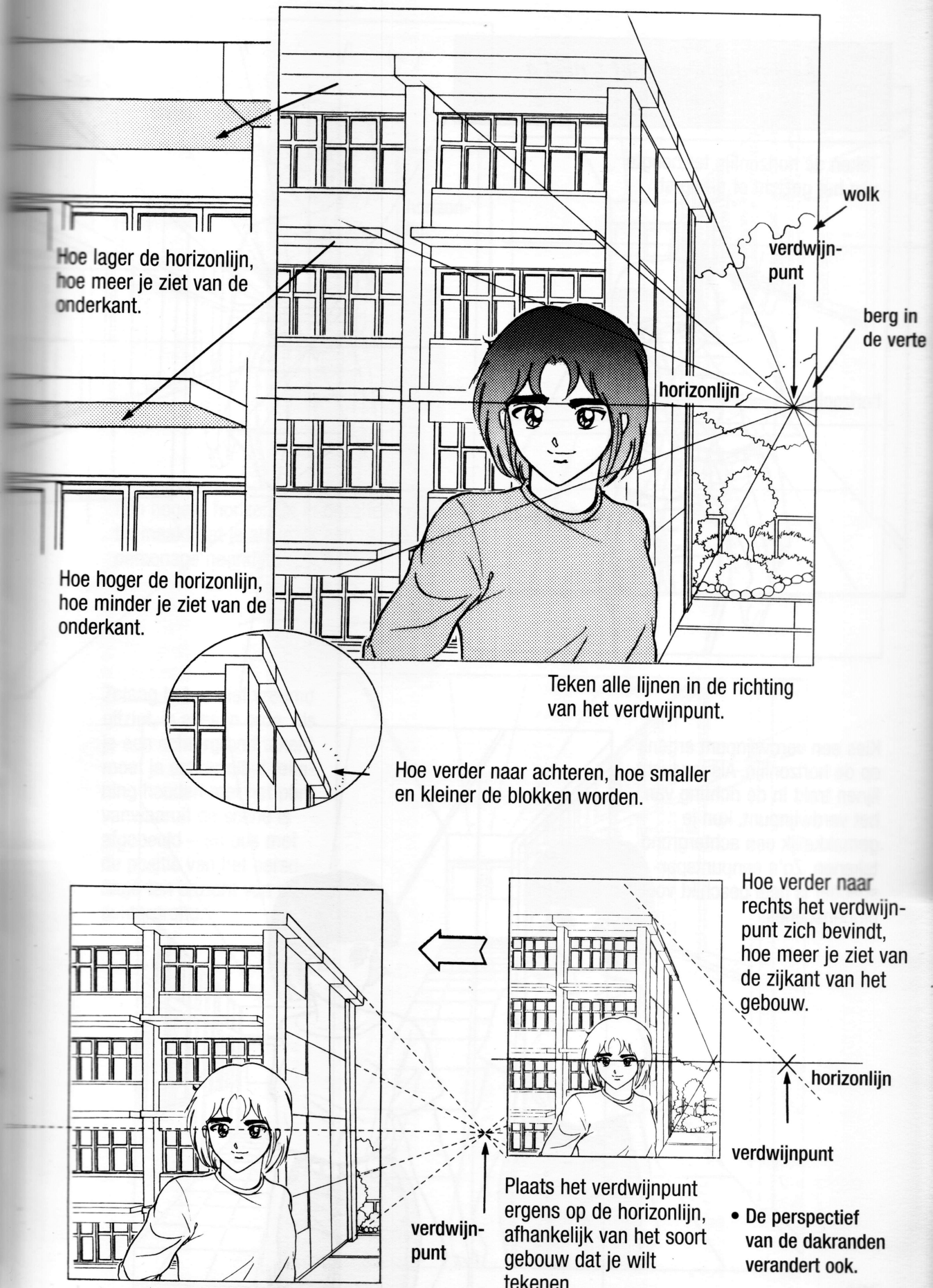
Als je dit soort vluchtlijnen wilt, plaats de horizonlijn dan over het gezicht of de borst.



Daarna trek je de schuine lijnen zo door.

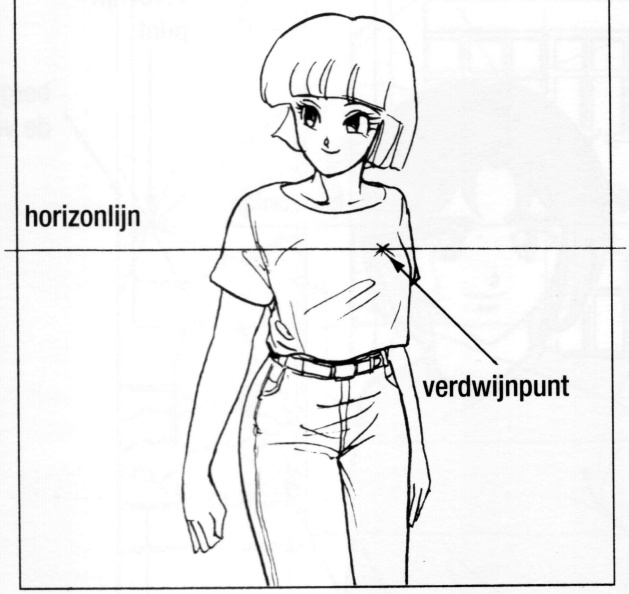


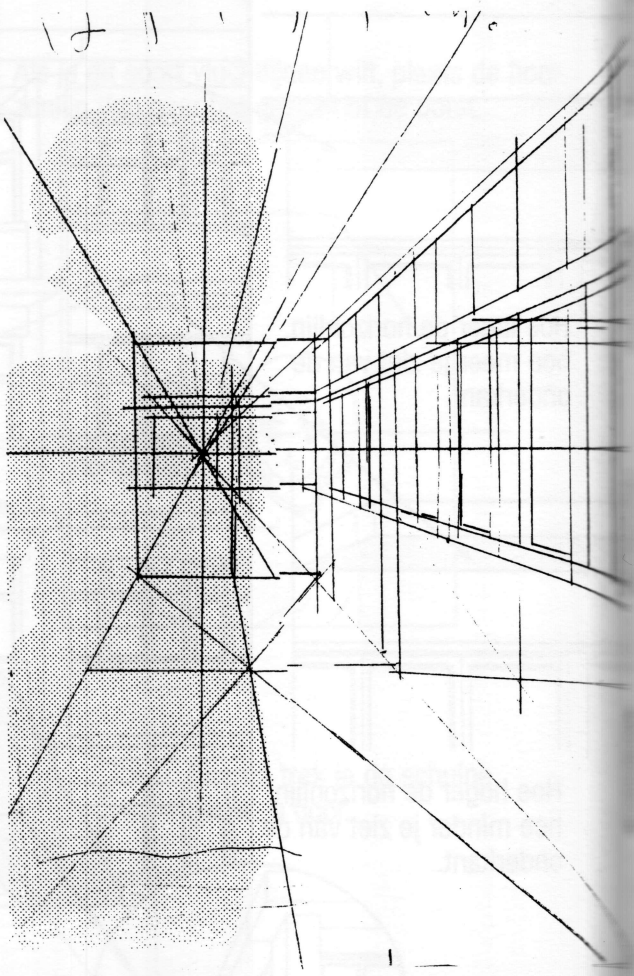
- **Situeer de horizonlijn over het gezicht of de borst. Het is alsof je een foto neemt.**


wolk
verdwijn-
punt
berg in
de verte
horizonlijn
Hoe lager de horizonlijn,
hoe meer je ziet van de
onderkant.
Hoe hoger de horizonlijn,
hoe minder je ziet van de
onderkant.
Teken alle lijnen in de richting
van het verdwijnpunt.
Hoe verder naar achteren, hoe smaller
en kleiner de blokken worden.
Hoe verder naar
rechts het verdwijn-
punt zich bevindt,
hoe meer je ziet van
de zijkant van het
gebouw.
horizonlijn
verdwijnpunt
verdwijn-
punt
Plaats het verdwijnpunt
ergens op de horizonlijn,
afhankelijk van het soort
gebouw dat je wilt
tekenen.
• De perspectief
van de dakranden
verandert ook.

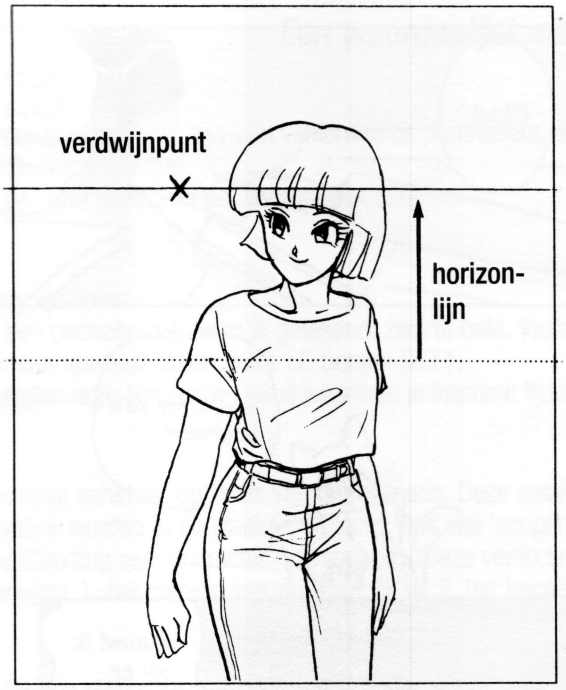
Eenpuntsperspectief – deel 4
Aanvulling

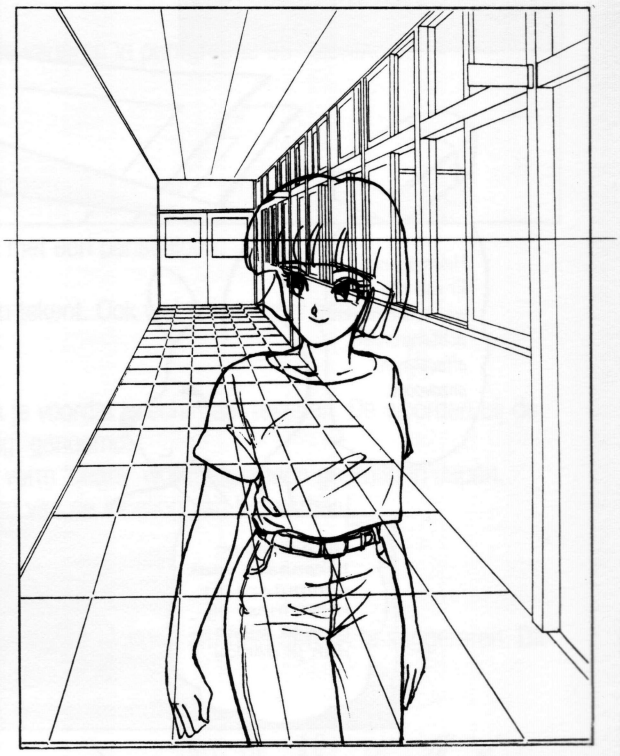
Teken de horizonlijn ter hoogte van het gezicht of de borst.





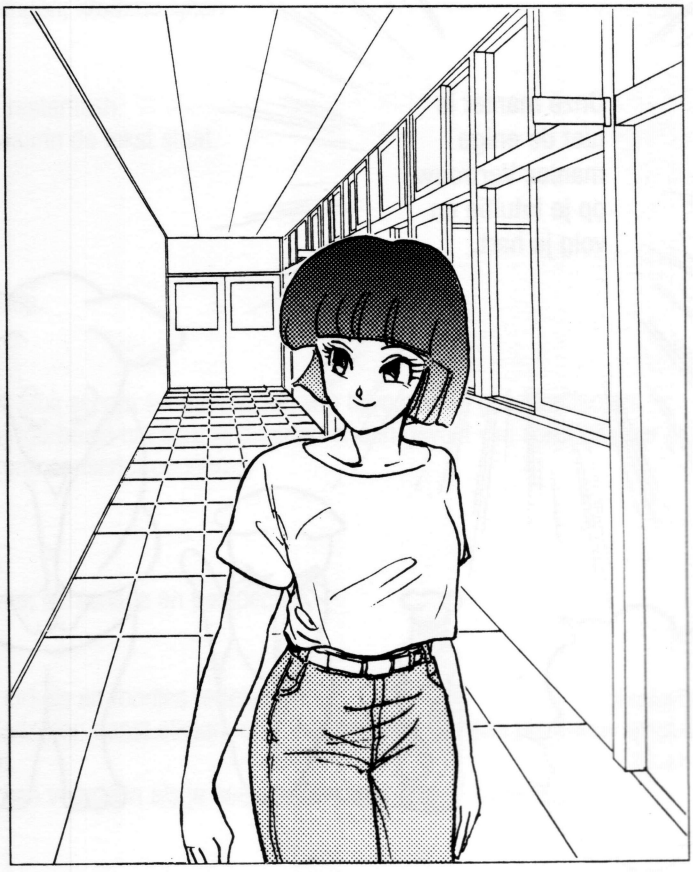
Kies een verdwijnpunt ergens op de horizonlijn. Als je vluchtlijnen trekt in de richting van het verdwijnpunt, kun je gemakkelijk een achtergrond tekenen. Zo'n eenpuntsperspectief is heel geschikt voor binnenscènes.

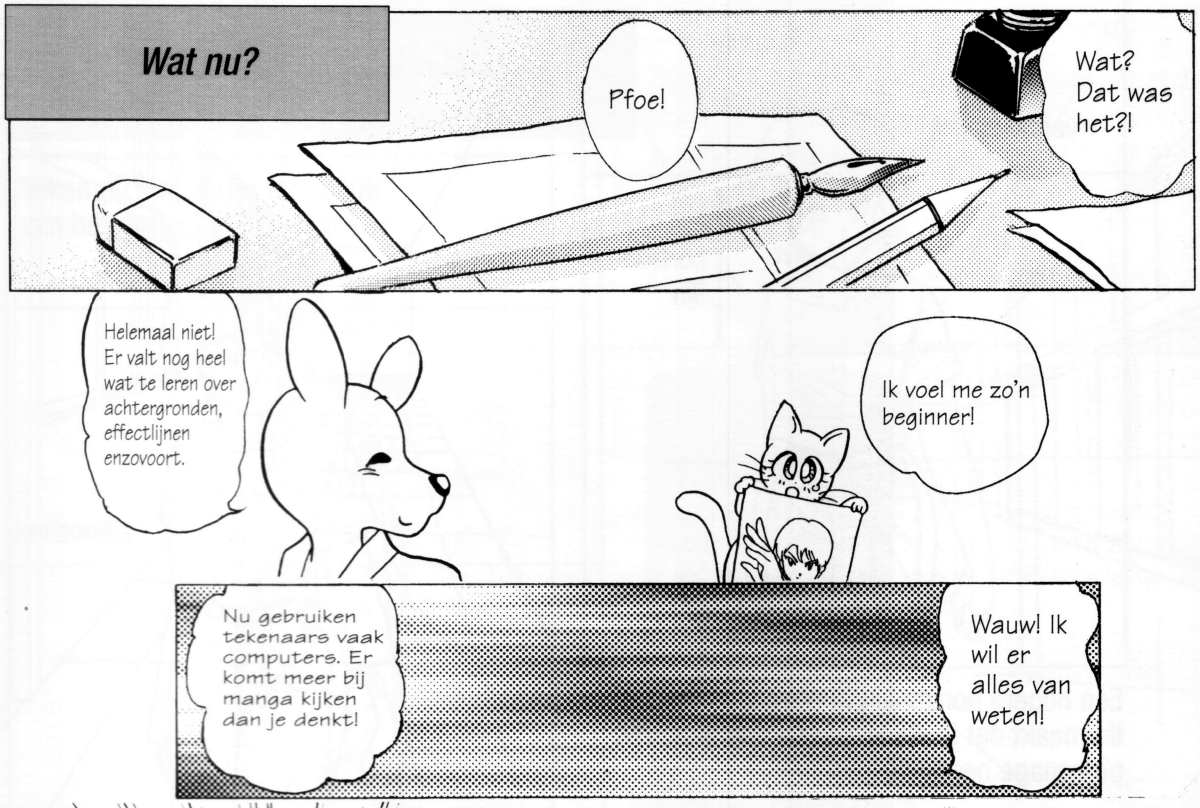




Een hogere horizonlijn in dezelfde compositie maakt dat je als lezer een beetje op het personage neerkijkt.

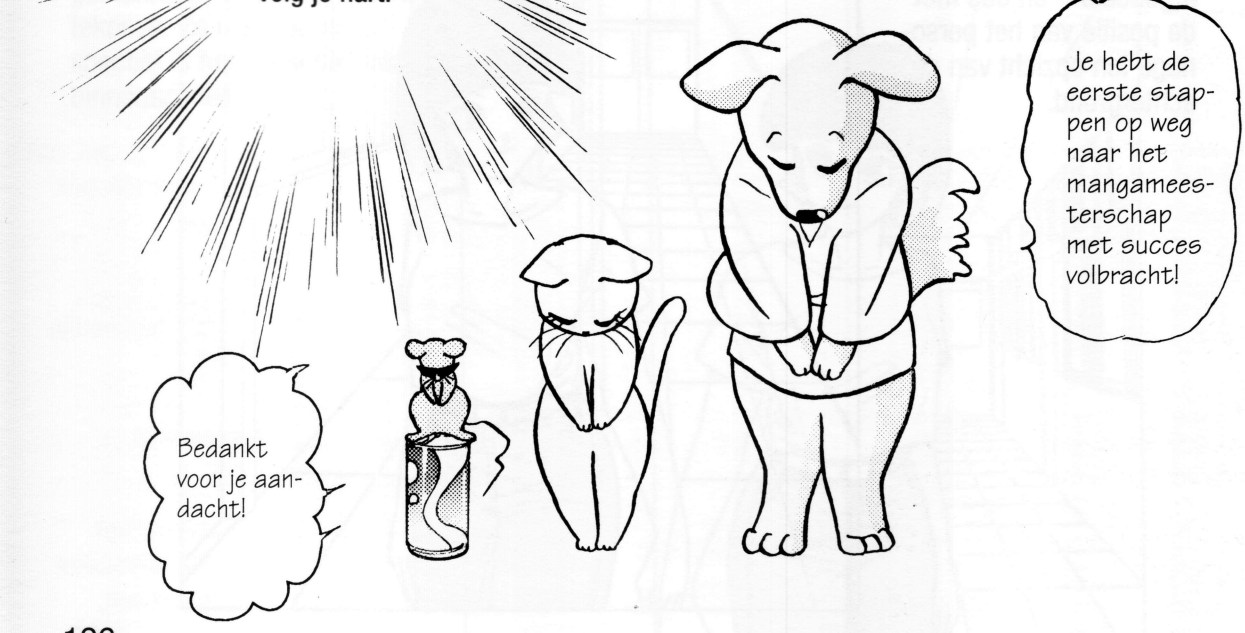
Zolang het er niet vreemd uitziet, is alles in orde. Als je een achtergrond tekent, moet je echter altijd rekening houden met het punt vanwaaruit de scène is afgebeeld – en dus met de positie van het personage ten opzicht van de achtergrond.





Wat er ook gezegd wordt over kaderindeling, balans enz, als je manga leest, zul je merken dat er heel wat bij komt kijken.

Onze manier is niet de enige manier. Vertrouw op je intuïtie en volg je hart.



Een woordenlijst met mangatermen

A

Amitoon: puntraster. Er zijn veel verschillende puntrasters, die variëren in puntgrootte en -dichtheid.
Aori: kikvorsperspectief.
Atari: de ruwe opzet van de bladzijde/het plaatje.

B

Bansen: lijnraster
Beta: een gedeelte dat zwart is getekend; zwarte beta. Vaak met een penseelpen.
Benia: een speciaal raster, zoals I.C.Screen S171.
Bürmeister-mal: een ronde liniaal waarmee je kromme lijnen tekent. Ook wel schaatsmal genoemd.

C

Conte: ruwe schetsen op basis van het scenario. Deze maak je voordat je echt gaat tekenen. De woorden bij de plaatjes worden in dit stadium bedacht. Ook wel 'scripting' genoemd.
Chara: afkorting van 'character' (personage). (Deze verkorte vorm 'chara' wordt algemeen gebruikt in Japan.
Compositie: 1. het creëren van personages, of 2. het bepalen van de indeling van het verhaal.

D

Deadline: de datum waarop het werk af moet zijn.
Deppen: lichtjes met een katoenen gaasje of sponsje op tekenpapier kloppen om mist of rook te suggereren. Dit wordt in het Japans ook wel 'pon pon', 'tataki' of 'tampo' genoemd.
Dessan: een schets.
Duochroom: twee kleuren, een manuscript in rood en zwart.

E

Effectlijnen en geconcentreerde lijnen: lijnen die beweging van een persoon of voorwerp suggereren. Ze worden ook gebruikt om emotie over te brengen; kromme lijnen.

F

Flash of flits: betaflash, ballonflash of rasterflash.
Fukidashi: tekstballon of tekstwolkje waarin de tekst staat.
Fukon: vogelpesrpectief.

G

Gomukake: uitgummen.
Gurade: raster met verlopende grijstonen.

K

Kakimoji: woorden die je met de hand erbij schrijft ter aanduiding van bijvoorbeeld geluidseffecten.
Kezuri: uitvlakken. Een techniek om bijvoorbeeld het licht te dimmen of een gevoel van soliditeit over te brengen
Kleurenmanuscript: ook wel vierkleurenmanuscript genoemd.
Koma: een kadertje.

L

Lay-out: de compositie van achtergrond, personage en perspectief.

M

Mal: een hulpmiddel om bijvoorbeeld cirkels en rondjes te tekenen.
Mihiraki: 1. een spreadsheet (twee bladzijden naast elkaar), of 2. het tekenen van één plaatje op twee bladzijden om het indrukwekkender te maken.
Moiré: het golvende patroon dat zich kan voordoen als je twee rasters over elkaar aanbrengt.
Moyoo: patroonraster.

N

Name: de tekst in tekstballonnen.
Neemu: de ruwe opzet van een mangaverhaal.
Nombré: een bladzijde; het paginacijfer.
Nijubari: het aanbrengen van twee rasters op elkaar (waarbij je moet uitkijken voor het moiré-effect).
Nuki: 1. een lijn eindigen met een haal in plaats van op één bepaald punt te stoppen, of 2. de instructie om het aangegeven gedeelte wit te maken.
Nyoko: het afleveren van het manuscript bij de uitgeverij; de dag dat het wordt afgeleverd; inleverdatum.

P

Pen'ire: met zwart tekenen (hetzelfde als 'sumi'ire').
Pers (pasu): afkorting van 'perspectief': het creëren van een driedimensionaal effect met behulp van perspectief.
Perspectief: gezichtshoek vanwaaruit het plaatje is getekend.

R

Raster: een vel met verschillende patronen, zoals puntjes, strepen enz. Je plakt het vel op, waarna je het aandrukt en het patroon op het papier vastwrijft.

S

Sashi: liniaal. (Dit woord wordt algemeen gebruikt in Japan.)
Scenario: schema van de opeenvolging van de scènes.
Sennuke: het vergeten van een lijn als je iets met zwart inkleurt, hoewel de lijn wel in de oorspronkelijke versie staat. (Het is heel moeilijk om er zelf achter te komen; vaak merkt een assistent het op als je aan het gummen bent.)
Sensei: tekenmeester.
Snijden en plakken: een techniek om een fout te herstellen door dat stuk eruit te snijden en een nieuw papier erachter te plakken. (Deze techniek wordt gebruikt voor grote stukken en om scène voor scène reparaties aan te brengen.)
Sumi'ire: iets met zwart inkleuren

T

Tachikiri: het plaatje zo vergroten dat de grens van het kadertje samenvalt met de uiterste rand van de bladzijde.
Tanto: de werknemer van de uitgeverij die alles regelt met de tekenaar en het manuscript moet afleveren; de tussenpersoon tussen de tekenaar en de uitgeverij (beginners krijgen soms advies van de tanto.)

U

Uni: tekstballon. Komt van het Japanse woord voor zee-egel.

W

Witten: 1. met wit over zwart of een andere donkere kleur gaan, of 2. het aanbrengen van lichte plekken (hoogsels).
Waku: de kaderlijn.

Dit boek staat boordevol illustraties van de ervaren mangatekenaars die K's Art vormen, een collectief dat al heel wat boeken over mangatekenen heeft gemaakt.

Dit allesomvattende boek met duidelijke beschrijvingen en illustraties maakt beginnende en gevorderde striptekenaars vertrouwd met de basistechnieken van het Japanse mangatekenen.

ISBN 90-5764-511-4

9 789057 645112

WWW.LIBRERO.NL